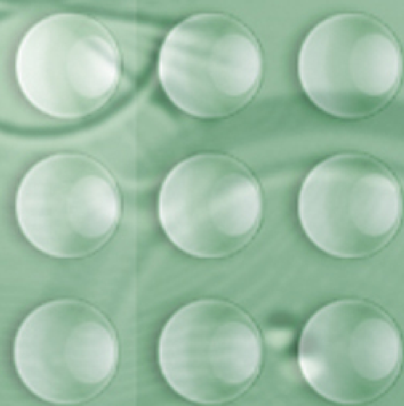
E-MAGAZINE



蘭蔭出品

兰荫电子杂志工作室 XiNgLYK 制作

"战国无双猛将传"死机BUG爆出!! NDS首发软件公开!

2004
23

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

最终幻想超大海报
随机获取一款

电击收藏 合金之狼 凝龙传说

合金装备全新宣传片

幻侠JOE全彩V评
分狂暴夺取（上）

樱大战5制作群
畅谈制作感言

热度攻略全盘奉上

神乐传说
火炎纹章 圣魔的光石
火影忍者2
托尼霍克滑板 地下竞技2
剑风传奇
圣魔战记之章

重磅特别策划全三弹

异国视点·日本玩家的迷思

坊间的伤痕

历史看不到的中国街机业记录

拒绝假冒与翻新
行货小神游SP邮购启动
次世代商城同步中国邮购首发



注目新作重点出击!
CAPCOM新作二连发!
恐怖新作「狂乱」& 网络新作「怪物猎人G」
NAMCO最新NDS游戏两作发表!
休闲主打「吃豆」&「钻地小子 钻地之魂」

电软视点 VIEW FOCUS
CHINA JOY，谁的大餐?

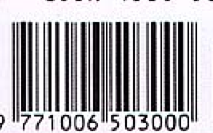
双屏对宽屏！NDS硕抗PSP！

新世代掌机软件阵容彻底剖析

次世代传媒
www.vgame.cn
www.magiczone.cn

杂志+光盘+赠品 三位一体价 9.8元

ISSN 1006-5032

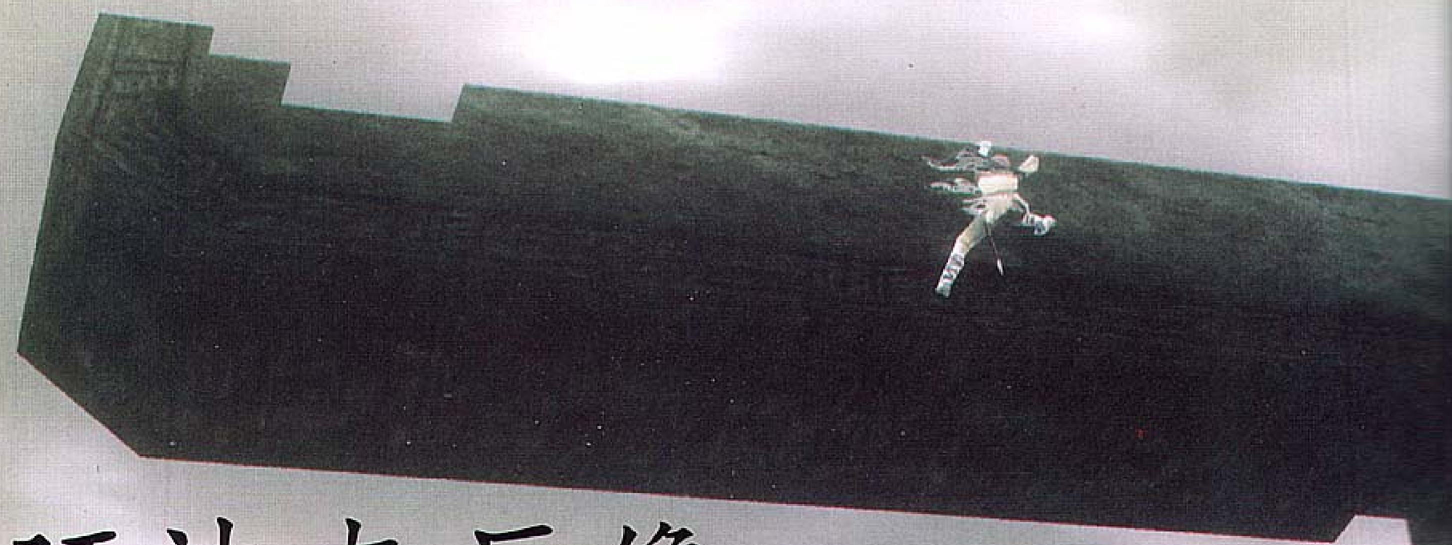




「这一切战斗，都是为了与你再次相见。」

为了重新找回少女的笑容，

年轻的战士策马奔驰在荒野上向巨像发起挑战！



旺达与巨像

自《ICO》推出后经过三年，经由制作人上田文人之手的究级浪漫动作游戏即将登场。



当挥剑面对小山般的巨像时，少年的心中在想些什么呢？生存的欲望、战斗的执著还是对少女的思念在支持着他的行动？SCE的《旺达与巨像》虽然目前已经公开了部分内容，但带给我们更多的还是各种各样的猜测和悬念。目前单是从画面上看，我们已经可以感受到宏大的场面以及充沛的临场感所带来的震撼，那么实际游戏时又会如何呢？一切答案就让我们静待发售日的到来吧。

旺达与巨像
■PS2■SCEJ■ACT■2005年发售预定■价格未定

编辑手札

电软八人手记



布塔

●新人报道！还望大家今后多多指教、多多帮助！

●眼看GT4就要出了，我却才刚开始玩GT3，说起来真是惭愧！这么好的一个游戏，为什么以前没有认真玩呢？真该好好反省一下自己啊！目前正在全力考取全金驾照，通过努力，终于取得了一小点儿成绩。在暗自高兴的同时，也得到了启发：只要努力，就没有办不到的难事！另外，日版GTFP已经入手，GF送的哦，好高兴！

●小熊天天不停地放周杰伦的"屋顶"，害得我满脑子都是"在屋顶唱着你的歌……"的旋律，实在是忍无可忍了，于是向他提出抗议！这招果然有效，小熊妥协了："那好，以后我们改听完哥版的屋顶好了……"

●PSP实在是酷，想想要是能在坐地铁的时候拿出来爽爽，该有多拉风啊……攒钱攒钱！

●无奖竞猜："布塔"这个词可是有具体含义的哦，大家有兴趣的话可以猜一猜。



↑这个家伙也会出现在GT4里！



踩火象

●一个人痛恨一个东西需要理由么？不需要么？－－当然需要，否则你是人么？大象我最近痛恨的就是WE。为了将跟完全实况联盟合作出版的"轻松胜利十一人"顺利准时出版，什么叫披星戴月，各位知道么？倘若有人乐意跟踪我的话，就一定清楚了。

●为了别人"轻松胜利十一人"，我却不得不推掉一切应酬，包括哥们的婚宴、挚友的乔迁宴和"官方"的邀请席，一桌桌美味佳肴从鼻子底下溜掉的感觉挺怪，特别觉得对不起朋友！

●有读者给我来信，要跟我对切"魔兽"……说实话，国庆休息的几天，大象我在家惟一玩的游戏，还真就是"魔兽"。可惜咱对RTS始终是个门外汉，从来没胆去浩方跟人对战的。

●最近闲暇的时候琢磨出个东西－－XBOX是台神奇的机器。为什么？因为有要买的冲动和准备了。再问有什么要买的理由么？－－被刺激了，因为风林那个疯子家里至少已经摆三台，我再不买，会被人看贬的……

●另外，手札结束前，听说本期某位编辑部异类会对本人大加"褒贬"。特此"告白"各位，任何对本人不利言论，应该均系"捏实"。



无无

●在我胃疼得抽筋的10.1期间，有两件不得不说的事。

●其一就是MIDI音乐节。与其说是节日，不如说是完完全全的闹剧。从第一天的闹剧性收场，到之后几天的续演，只是让问题暴露得更加明显而已。没有任何一支以思想领军的乐队参加，还要硬叫着什么"永远年轻"，这本身就是闹剧。受众的素质也极成问题，凑热闹的寻衅滋事的占到8成以上，混乱局面比比皆是，会场就像一个浓缩的CLUB。诚然，很多类型的音乐基础就在于发泄，但发泄不等于为所欲为，不等于藏污纳垢，看热闹不是摇滚，瞎起哄也不是PUNK。这样的所谓"摇滚音乐节"，学来的只能是人家肮脏的皮毛，得不到任何重生的机会。还瞎摇个什么劲儿啊，滚蛋吧。

●其二是北京国安事件，目前网上的评论有很多，我也已经很久不看中国联赛了，但我还是想说：北京国安这么做，至少要比那些幸灾乐祸的家伙厚道得多，中国足球的现状必须要改变，而且需要大改变。说是利益分配不均也好，出淤泥而不染也好，至少这件事的出发点无比正确，如果国安真的退出了，受损失的也绝不仅是国安。



北斗

●神乐传说中的一个BUG：来到巨额诈主角通行证的ハコネシア山道后，先别回港町，直接去大陆东边的バルマコスタ人间牧场，第一次无法进去，再次选择进入即可进去。不过由于剧情未到，里面牢房中会空无一人而得不到剧情卡片，而且也不能走出牧场，结果就会导致卡在那里再也无法逃出升天……请大家千万避免此举。



↑18日在我国展开内测的梦幻之星·蓝色冲击，北斗也搞了个内测帐号玩玩。

●最近和无无研究火纹·圣魔中的升级计算公式，结果发现似乎在角色敌人升级前其他角色的行动（例如移动人数和距离等）都会导致升级角色的能力变化幅度差异。具体的影响计算公式目前仍未找出，有待进一步的研究。

●原本打算利用国庆假期外出小小旅游一番，实际休假期间除了外出参加过两次朋友聚会之外就是窝在家里睡觉打游戏了——发现自己还真是没救了。



飞月

●热带雨林的暴笑故事是个好东西，看了不仅可以开怀大笑，还对我们的实际生活有指导意义。记得有一集是说小猜上了阿布的恶当，竟然以为现在洗澡都流行要穿着衣服的，结果大出洋相。但其实洗澡时真的不能穿衣服吗？于是决定试一次，结果发现，在沐浴的时候穿得整整齐齐的也是不错的享受呀。而且据编辑部的某个夜说，这种时候最适合唱歌，要唱咪咪流浪记，这样唱到感伤的时候还可以用淋浴来掩饰自己的眼泪。但偶想苦菜花更合适一些吧，现在不正流行放这个呢吗。

●哼哼，这期终于让某人领教到什么是徒劳的抗议了，偶的武器终于从冷兵器进化到火器了，看那个一只耳朵的家伙还敢抱怨么。

请待下文





唯夜

●近日大象连续几天加班至深夜，忙得连刮胡子的时间也没有，几日之后居然长成了一个山羊胡，从此大象遂被我们称为羊象，而上镜则又被称为"出洋相"……

●月亮最近不知受什么片子的感染，每日上班必先要我爬到桌子上替她提着水壶用水淋头，而且不时还要哼上一曲《苦菜花》的片头歌。其实唱歌是没关系啦，难听一点也可以忍受，不过我还是大力推荐咪咪流浪记的说。

●耳朵受伤只会疼一时，心受伤可是会疼一世的，人家明明什么也没偷着啊。食猴鹰大哥，你为什么不在事前教导我"地主家也没有余粮"呢！？





宇部

●年底发售的小PS2和NDS对大多玩家都充满了诱惑，全新概念，体贴定价的NDS自不必说，那个小巧精致的PSTWO也非常讨人喜爱，绝对是值得收藏的经典机种。





●索尼的科技产品在我国消费者心目中一直是时尚和高端的定位，有些可望不可及，不过最近新发布的B系列vaio笔记本应该能逐渐改变大众的印象，其中B55C的价格将给IT市场带来极大冲击。



小沛

●《真人快打6》是我所玩过众多格斗游戏中惟一不在乎输赢结果的！因为我总在尝试各种新奇百怪的死法！有兴趣的朋友可以试一下，很刺激的哦！

●最近摄影技术见长！手头有几个摄影作品很是喜爱！尤其经过我亲手PS过后，效果就越发地突出了！（北斗：照片是不能PS滴！经过PS的Picture就不是单纯的照P了！而是PSP！）

●减肥是痛苦的，而我……无法忍受这种痛苦！肥胖也是痛苦的，我无力解脱，只有继续承受痛苦！求各位读者大人！谁有既不用节食又能快速见效的减肥方法！

●好像是头脑越来越混乱了，近来说话总是不知哪儿挨哪儿！回头看看本期的手札也是有这种感觉！





本期封面：王国之心2

GAME INDEX

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京61-66信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010）64472920
（010）64472180
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏，
注意自我保护，谨防受骗上当，
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身，
合理安排时间，享受健康生活。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

VOL.146 2004/23

次世代传媒 VGAME.CN

特报 SCOOP 任天堂再次发布NDS套装软件信息

本刊日本专讯　计划12月2日在日本上市的任天堂DS主机，将凭借无与伦比的价格和软件攻势，力争取得她首场战役的胜利。

任天堂在10月7日的都内发布会上正式宣布了NDS的首发情报，与主机同时上市的软件最终确定为12款，其中任天堂占了5款，详细情况如下：

日本NDS主机首发软件情况(12月2日)

中文译名	日文原名	厂商	类型
触摸瓦里奥制造	さわるメイドインワリオ	任天堂	ACT
超级马里奥64DS	スーパーマリオ64 DS	任天堂	ACT
口袋妖怪冲击	ポケモンダッシュ	任天堂	RAC
大合奏！乐队BROTHERS	大合奏！バンドブラザーズ	任天堂	音乐
直感一笔	直感ヒトフデ	任天堂	PUZ
动物管理员	ズーキーパー	SUCCESS	PUZ
愿为你而死	きみのためなら死ねる	SEGA	ACT
THE URBZ 模拟城市	ザ・アーブズ シムズ イン ザ シティ	EA	SLG
进修医生 天堂独太	研修医 天堂独太	SPIKE	SLG
钻地小子 钻地之魂	ミスタードリラー ドリルスピリッツ	NAMCO	ACT
满头大汗的游戏系列VOL.1 COOL104JOKER&SETLINE	头脳に汗かくゲームシリーズ！Vol.1 COOL104JOKER&SETLINE	ARUZE	ETC
麻将大会	麻将大会	KOEI	TAB

截止今年年底，任天堂还计划推出12款NDS软件，其中包括世嘉的“噗呦噗呦迷宫”，此外岩田聪更宣布，目前全世界共有46家厂商的124款DS软件正在开发中，所有这些游戏的价格都将是4800日元（少数廉价版软件售价3800日元）。而另外两款软件的消息，则让更多的玩家感到了来自NDS的强烈诱惑。

发布会现场，Pokemon的石原恒和SE的河津秋敏不约而同地宣布，他们的“口袋妖怪·钻石”和“最终幻想3”将肯定在NDS上推出。石原恒没有对游戏细节做过多描述，仅仅表示“口袋妖怪”是NDS在明年最具战略性的软件；河津秋敏则表示，自从WSC版FF3的制作计划被取消之后，玩家对于将FF搬上任天堂掌机的呼声愈发高涨，而这次的FF3也只是他们若干NDS计划的其中之一。

先前传闻与主机分开发售的“涂鸦聊天室”(PictoChat)也正式确定被内置在主机中，省去了玩家购买的麻烦。另一方面，NDS的标准配置也得以公开，分别是内含锂电池的主机、触控笔两根（内置一根，附送一根）、专用电源、主机吊带一条。

一这就是美版DS的首发套装。



一在NDS信息发布会上，宫本茂拿起掌机饶有兴趣地为大家做起了游戏演示，从大师脸上掩饰不住的笑容可见他对新掌机也是十分满意，他是否已经看到NDS光明的前景了呢？

一在发布会上，宫本茂与河津秋敏亲切地握手交谈。两人的友好态度也代表了任天堂与SQUARE·ENIX目前的合作关系，这证明《最终幻想3》加入NDS的软件阵容只是一个开始，以后NDS上还会陆续推出S·E的游戏大作。

NDS预定发售的124款软件

厂商	游戏名称	厂商	游戏名称
IDEA FACTORY	SPECIAL FORCE光潜力量(暂定)	SQUARE-ENIX	圣剑传说系列新作(暂定)
AKI	ミッタ(暂定)		勇者斗恶龙之元气史莱姆系列新作(暂定)
ACTIVISION	蜘蛛人2		最终幻想3
ATARI JAPAN	雅达利经典	STARFISH	超级黑巴斯钓鱼 Dynamicshot
ERTAIN	怪物召唤师(暂定)	SPIKE	拉力 DS(暂定)
ATLUS	人生游戏DS(暂定)	SEGA	索尼克DS(暂定)
	真·女神转生DS(暂定)		TV角色动作游戏
	Caduceus外科手术(暂定)		多人对战运动游戏
	滑雪小子DS(暂定)	TAITO	涂鸦王国系列新作
	Q版赛车DS(暂定)		泡泡龙系列新作
ARIKA	卡通渲染RPG	CHUNSOFT	不可思议的迷宫(暂定)
ARUZE	满头大汗游戏系列 vol.2(暂定)	D3 PUBLISHER	动作游戏(暂定)
	满头大汗游戏系列 vol.3(暂定)		SIMPLE DS系列(暂定)
	迷宫(暂定)	TECMO	怪物农场 JAMBOREE
	动作RPG游戏(暂定)		TEAM NINJA开发作品
ALPHA UNIT	动作游戏	TOMY	-NARUTO-火影忍者(暂定)
INTERACTIVE	DEEP LABYRINTH		ZOIDS机兽世界(暂定)
BRAINS	TOY HEAD世界		RPG新作(暂定)
EPOCH公司	动作游戏	NOWPRO	动作游戏
MTO	GT-D -RACING-(暂定)	NAMCO	PRG新作(暂定)
	大家的麻将 -健康麻将-		パックンロール(暂定)
	可爱的小狗DS(暂定)	HUDSON	炸弹人
	柴犬DS(暂定)		天外魔境系列新作(暂定)
EA	黄金眼(暂定)		桃太郎电铁世界(暂定)
	极品飞车：地下狂飙(暂定)		动作RPG
CAPCOM	洛克人EXE系列作品	任天堂	动物之森DS(暂定)
	幻侠JOE系列作品		新超级马里奥兄弟(暂定)
	逆转裁判系列作品		魔法假日2(暂定)
KIDS-STATION	战斗员山田-2(暂定)		跳跃超级明星(暂定)
	卡片对战游戏		口袋妖怪 钻石
	侦探AVG游戏		口袋妖怪 珍珠
GAMEARTS	RPG新作	BANDAI	机动战士高达SEED(暂定)
GENKI	奕生川凌事件簿(暂定)		ONE PIECE海盗路飞(暂定)
	LIVING HIGH ↑KILLING LOW↓		团团转店长(暂定)
	街道RACING BATTLE		库洛洛中士(暂定)
KOEI	真·三国无双(暂定)		ケロケロ达大王(暂定)
	历史模拟游戏		SD高达SIMULATION(暂定)
KONAMI	游戏王 噩梦吟游诗人		魔法接触(暂定)
	SURVIVAL KIDS(暂定)	BANPRESTO	龙珠Z
	汪达尔之心(暂定)		超级机器人大战(暂定)
	我们的太阳(暂定)	VU GAMES	ROBOTS(暂定)
	口袋力量棒球系列作品(暂定)	MMV	福星小子
	恶魔城(暂定)		牧场物语 for DS(暂定)
	胜利十一人系列作品(暂定)		河钓系列新作
SUCCESS	团团转投掷(暂定)		原创RPG作品(暂定)
SUNRISE	模拟游戏		LUNA(暂定)
JAMSWORKS	桌面游戏新作	MEGACYBER	Londonian Gothics-迷宫的Lolita
SQUARE-ENIX	最终幻想 水晶编年史新作	YUKES	运动类游戏
	勇者斗恶龙系列新作	ROCKETCOMPANY	动物岛的居民们3

特报 SCOOP NDS低价促销策略先行克敌 PSP咬牙坚持确定年内推出

本刊讯　在新一轮掌机大战中，PSP还未推出就先受挫，被NDS的低价策略来了个下马威，于是外界对PSP是否能够在年内推出表示怀疑。不过索尼方面日前已经在日本网站宣布，PSP一定会在年内上市。

SCE首席技术官MasayukiChatani在接受日本记者采访时称，“请大家不要轻信现在一些不利于PSP的谣言，如今PSP的开发状况比当年的PS好多了。我们肯定会在今年之内推出这款新掌机。”Chatani补充说，当年PS也是在11月份才宣布12月3日为发售时间的，因此PSP现在还未公布发售日是正常的事。

原本外界预料SCE将于9月21日的事业说明会中发表PSP上市的日期及售价，但是因为任天堂于当日抢先发表NDS的低价上市信息，使得PSP一时措手不及，于是推迟发布时间。但是SCE社长久多良木健对这一事件的说法是，SCE打算在东京电玩展期间汇集包括游戏厂商和玩家等多方意见后再作决定，所以才推迟了发布时间。现在外界认为PSP极有可能与当年PS一样在12月3日上市，但是具体的发布消息就要等到索尼承诺的11月份了，希望他不会再一次令玩家失望。

访谈 TALKING 川西泉就近期谣言谈PSP相关信息

本刊日本专讯　最近，SCE网络开发部部长川西泉在接受日本媒体采访时，澄清了PSP长时间会导致过热的传闻，并对主机的开发理念和特点进行了说明。川西泉早在PSP策划阶段就参与了相关工作，因此他对于该主机的各项情况了如指掌。

川西泉谈话的要点如下：

记者■PSP的开发工作是从何时开始的？

川西泉（以下简称川西）■大概是从2003年E3展上发表消息之后吧，不过策划工作早在很久之前就着手进行了。

记者■那么为什么直到去年E3才把PSP的消息公布于众呢？

川西■原因很简单，因为以当时的技术制作出来的主机性能实在无法令人满意，所以我们暂时搁浅了该计划。直到有一天我们认为便携主机也可以实现漂亮的3D画面，开发工作才被真正提上日程。

记者■索尼对于PSP的使用环境有何特殊的要求吗？

川西■作为便携主机，PSP的游戏场所完全由使用者自己决定，有着近乎于无限的选择空间，所以我们并不会给出任何的空间定义。从这一点上讲，便携机的市场还大有潜力可挖。

记者■记得在去年E3的时候，PSP给人的印象是小型化的PS，但是从最近的消息看，她又似乎蕴涵着超越PS强大性能，这标志着索尼战略的转变吗？

川西■是的，因为玩家们已经习惯了PS2的高品质画面。正是出于这样的考虑，我们最后确定了“超越PS”硬件方针。

记者■PS系手柄的△、○、×、□键的颜色各不同，但是PSP则统一为白色，这一点让人颇感意外。

川西■这是基于主机的色调平衡才做出的决定。

记者■现在距离PSP发售还有一段时间，SCE是否考虑改变主机颜色呢？

川西■暂定只有标准色黑色一种，推出其它的颜色版本是以后的事情。

记者■在PSP开发过程中，制作组遇到的最大困难是什么？

川西■最让人头痛的工作是如何减少主机体积，我们用了大约一年时间才把各种机能汇集到PSP的主板上（笑）。

记者■能具体说说PSP与PS2的联动形式吗？

川西■除了通过USB接口以外，也可以使用无线LAN或记忆棒形式来实现。从技术层面讲，把PSP当作PS2手柄来使用也是可以实现的。

记者■PSP的大魄力液晶屏给人留下了深刻印象，这也关系到该主机今后的战略吧？

川西■是的，我们认为主机的显示功能是最具杀伤力的卖点。

记者■为什么决定使用4.3英寸的液晶屏呢？

川西■对于显示效果，我们绝对不会妥协！在向SCE递交的提案中我明确指出：这个尺寸是便机体拥有充分表现力的最低限度。而且事实证明，PSP出色的显示功能已经受到了玩家的一致好评。

记者■为什么采用16/9的宽屏幕呢？

川西■虽然大部分游戏只对应4/3模式，但是我们坚信16/9是今后的标准。PSP的诞生目的就是颠覆现有的便携机理念，让更多人体会前所未有的便携娱乐。有鉴于此，我们决定采用16/9宽屏幕。

记者■电池的续航能力一直是人们关心的问题，那么PSP的连续游戏时间究竟有多久呢？

川西■具体时间会根据不同软件而有所差异。比如大量播播动画、使用无线通信等功能都会影响到PSP的使用时间，因此这个问题是由软件开发商来进行调整的。

记者■PSP电池的电力可以坚持看完一部电影吗？

川西■当然。这是PSP制作的大前提，请诸位放心（笑）。

记者■PSP主机可以一边充电，一边游戏吗？

川西■当然可以。



川西　泉　●SCE网络系统开发部部长，是负责PS2及PSP等硬件设计的关键人物。

记者■把电池充满电大约需要多久？

川西■电池还处于最后的调整阶段，所以很抱歉我不能给出准确的数字，但是从目前的情况看，PSP的充电时间大约会与“快速”充电手机类似。

记者■会随主机发售备用电池吗？

川西■是的。

记者■如果长时间使用的话，PSP主机会不会出现过热的问题呢？

川西■对此我们已经有了完善的对策，使用者只会感到“有点儿暖和”（笑），不会有其它不适。

记者■最后一个问题，可以在PSP上制作网络游戏吗？

川西■没有问题，即便是像PS2上的MMORPG也游刃有余！



↑PSP背面图，左右两边突起是为了方便手握，中央上部的SONY标志旁有UMD开仓键，左侧为电池盖，电池由此放入。

特报 SCOOP EA失足中国单机市场，联手光通试图至霸网游

本刊上海专讯　如果说本届China Joy上还有那么一点吸引玩家——尤其是单机版或者电视游戏玩家的话，那么便非EA的参展莫属了。EA在展会上宣布成立中国制作部的宣言，以及在此之前传出的EA注资广州光通的种种消息，对于所有关心中国游戏产业发展的人们来说，都算得上是一个值得注意的消息。

不过EA此举对中国的电视游戏业或者单机市场根本就算不上什么利好的消息，实际上，正是由于EA在中国单机市场的惨淡经营和走投无路，才促使它转向网络游戏市场，试图在混战中分得一杯羹，来补偿一下EA在中国高知名度下的经济损失。注意看看EA美国发言人所说的话和EA副总裁上海演讲中的微妙区别，你就能看出其中的奥秘。

虽然EA在会场上接受记者采访时并没有正面回答与光通之间的合作事宜，但是其向Optics游戏部门注资49%几乎已是板上钉钉了，而光通本部虽然很早就希望将游戏部门出手转嫁，但鉴于传奇3攫取的利润早让其赚得盆溢钵满，EA的49%注资也就注定是一笔让人咋舌的巨款——就算涉及上亿人民币也是可以理解的。

投了这么多钱，EA当然不是派几个人来中国旅游观光的。目前国内正在运营和测试的网络游戏超过150款，1年之后更可能增加到200款以上，要想在这场混战中取胜，在这方面没有一点经验和知名度的EA，日子绝不会像他们老大的口气那样轻飘飘般好过。

对于国内市场，EA可能多少有点认识。但对于自己的拍档是否真的那么了解，我们作为外人还很难看出来。不过，有着强大背景和影响力的光通，确实在网游的混战中能够替EA解决很多麻烦，有时可能比很多东西都要管用。不过，就算上下打点得再干净、市场营销手段再出色，人们最终看到的还只是游戏本身。EA究竟能够招募到怎样的国产制作人才，又如何能够把自己在单机上的运营和制作经验带给中国公司，就是一个非常耐人寻味的问题了。在我国的历史上，一个富有经验和技术的海外公司与国内厂商在一开始便合作愉快并快速进入角色的状况，至今还不曾出现过。



又一大福音降临于国人玩家 小神游SP正式登陆中国市场

本刊讯　神游公司于10月15日向公众宣布：小神游SP在中国大陆正式上市！同时，神游公司承诺小神游SP将以极其优惠的价格来适应中国玩家的需求，并且以后还会陆续推出更多配套中文游戏软件。这对于中国的玩家来说无疑是一个好消息。

众所周知，目前国内的游戏市场由于缺乏行业规范，市面上大量充斥着质量毫无保障的国外的水货以及一些严重损害消费者利益的二手翻新机。为此，许多中国玩家受到了不同程度的损失。小神游SP上市之后，中国的玩家就可以打消从前的那些顾虑了。神游公司按国家有关规定，对小神游SP实行“15天保换，1年保修”的售后服务承诺，同时，购买小神游SP的玩家还可通过“神游俱乐部”享受到与欧美发达国家类似的各项增值服务。


↑这就是小神游SP的外观图，注意外壳上有iQue标志。

还有为配合小神游SP的上市，神游公司将在国内首度引进国际游戏界流行的“预售活动”，详情将在神游官方网站上公布。

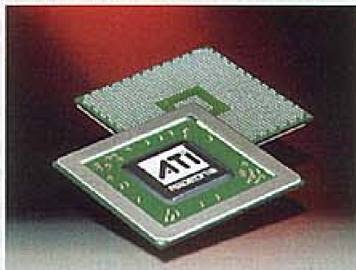
此次推出时下最流行的掌机小神游SP，可谓是神游公司将中国游戏市场导入正轨的进一步举措，令中国市场与世界的距离在逐步缩短。中国玩家的利益从此也会得到更好的保障。



XBOX2图形芯片落户台积电 明年一季度该项目投入量产

本刊讯　台湾积体电路制造股份有限公司（以下简称台积电）目前已收到来自加拿大ATI的订单，该公司马上要投入XBOX2图形芯片的生产工作，如果一切顺利的话，2005年第一季度将实现量产。

在今年9月初，加拿大ATI公司的多伦多总部就已经完成了XBOX2图形处理器的设计研发工作，在相隔不久之后，全球最大的晶圆代工业公司台积电也表示他们承接该项目的生产工作。据台湾方面的消息称，台积电目前已经收到了来自加拿大ATI的订单，如果顺利在2005年第一季度出货的话，就能赶上XBOX2主机的生产进度。



↑凭借这枚芯片XBOX将呈现给玩家超越以往的震撼。

至于这种新绘图芯片的实际效果，据初步估计是目前ATI Radeon 9800XT显卡的六倍以上！依照目前公布的新3D测试软件中的要求，这枚新绘图芯片能顺畅地执行里面的所有测试软件，即便是目前最复杂的游戏测试版本也能顺畅地以每秒60fps的速度运行。



汤普森称校园谋杀归罪《GTA》 Rockstar不幸再次遭到攻击

本刊日本专讯　近日，美国佛罗里达立法院律师杰克·汤普森（Jack Thompson）向电视游戏业发动了新一轮攻势，他向媒体宣称造成马萨诸塞州校园谋杀案的罪魁祸首就是著名的暴力游戏“横行霸道”（简称GTA）。

现年16岁的托宾·克恩在其所在学校举行纪念活动时趁机杀死数名学生和老师，以及正要打电话报警的保安人员，现已被警方拘捕。根据汤普森的调查，GTA曾是克恩最喜欢的游戏之一，因而他对媒体表示，这款游戏无疑给克恩造成了极端不良的影响，在他看来“袭击平民而后杀死报警者的作案手法正是GTA的一贯游戏方法。”

汤普森一向自称为研究由电视游戏而引发犯罪的专家，他曾数次发起对电视暴力游戏的攻势。其中包括前不久的英国少年谋杀案，他就曾经将发售《Manhunt》的Rockstar送上法庭，而汤普森本次的目标又一次不幸地落到了Rockstar头上。



Xbox Live Arcade收费过高 微软狮子大开口难有成效

本刊讯　在今年美国的E3展上，微软曾表示Xbox LIVE网络将提供全新的“Xbox Live Arcade”服务，也就是能让玩家利用Xbox LIVE网络付费下载一些小游戏到XBOX上。现在其收费标准已经出台，下载一个小游戏可能要收取10至20美元不等。



↑Xbox Live是XBOX赖以生存的有力靠山。

在微软初步的规划中，“Xbox Live Arcade”是为了发挥XBOX网络优势所推广的服务项目，通过玩家付费下载一些有趣的小游戏，借此拓展XBOX在游戏市场的新领域。目前已经有多家日本、北美厂商针对“Xbox Live Arcade”设计一些小游戏提供下载。

至于在游戏的收费方面，微软就有些过于高估这个市场的接受能力了。每下载一款小游戏需要10到20美元显然是太贵了，因为这样的价格是一般家用游戏的五分之一或者是接近一半的水平。而那些可供下载的游戏又大多是耐玩度不高的作品，加上游戏本身的价值就是随着时间而下降的，所以现在的收费标准估计会丧失部分玩家的支持。



SEGA SAMMY新公司正式成立 世嘉结束四十四年独立运营生涯

本刊日本专讯　按照SEGA与SAMMY在今年5月16日公布的合并计划，控股公司SEGA SAMMY HOLDINGS于10月1日正式成立。这项14亿美元的合并案将使得SEGA SAMMY成为日本最大的街机和柏青哥制造商。



“为了跻身全球顶尖娱乐公司的行列，SEGA与SAMMY将携手为全球各年龄层的玩家提供更丰富的娱乐。”这是原SAMMY公司总裁，现任新公司社长兼会长的里见治给予广大玩家的承诺。其副社长一职由原世嘉社长小口久雄担任。SEGA SAMMY控股公司目前旗下总共有30多家公司，例如Dimps、RedEntertainment和WaveMaster等。作为管理机构的SEGA SAMMY控股公司此次投入的资本金为100亿日元，公司里有来自SEGA和SAMMY的总共60多名职员。

SEGA SAMMY预计新财年的销售额为29.5亿日元，当期纯利益达到6千万日元。虽然现在的数字还不高，但是他们对公司的前景十分看好。



微软潇洒尽显PC王者风范 Xbox2得到强力技术支援

本刊讯　近来频频为XBOX2造势，宣称将会占领家用游戏市场的微软，目前终于向世人展示了其不可一世的骄人姿态。宣布XBOX2将与新一代Windows操作系统进行整合，从而提高新主机的延伸性，增加自身的竞争力。

按照微软的规划，XBOX2主机将可以与Windows最新的“Longhorn”系统做资源共享，包含支持次世代的“DirectX 10”的新标准以及共通的“XNA”游戏开发工具等，通过资源整合，不只是玩家可以享受到更好的游戏品质，对于游戏开发商而言更能提供便利的开发环境，以及大幅降低游戏开发难度和成本。

对于全球计算机产业来说，新一代Windows操作系统的推出，就意味着又一轮计算机产业大幅度升级的开始，如今，Windows最新的“Longhorn”操作系统可能与XBOX2主机整合，对XBOX2未来的发展会有强大的支持，同时也是对竞争者对手最有力的打击。


↑下一代Windows操作系统“Longhorn”将与XBOX2同步于2006年面市。



GBA减价后销量急剧上升 NDS销售前景一片光明

本刊日本专讯　前些时间任天堂为了配合新掌机的上市，宣布GBA降价促销，这一举动大大刺激了GBA的销量。而此举的成功也大大提高了任天堂对于NDS热卖的信心。

因近期日币持续升值所带来的影响，任天堂预期2004年9月的整体收益将会减少为1850亿日元，可是税后的纯利却会大幅成长为460亿日元。任天堂之所以敢于如此乐观地预估财务状况，主要是因为GBA降价后销量大幅激增的缘故。以英国地区为例，在GBA降价为69英镑之后，其销量暴增为原先的四倍，而且连带着GBA游戏软件的销量也增长了36%。日本、北美甚至我国台湾省GBA主机的销售情况也是捷报频传，任天堂此举获益匪浅。



↑任天堂为了NDS能够顺利发售可谓是费尽了脑汁，但成功与否还不知道。

与此同时，NDS的低价策略也为她迎来许多期待的目光，任天堂希望该主机在2005年3月底能够达到全球400万台的销量。



电视游戏纷纷搭载网络快车 永恒传说在线互连国内玩家

本刊日本专讯　网络游戏的万兴未艾正在诱惑更多的日本厂商投入其中，一度非常神秘的“传说”新作已经被证实为一款对应PC平台的MMORPG。

NAMCO在10月4日召开新闻发布会宣布了这个消息，公司的制作人称，该游戏是以PS版“永恒传说”为基础开发的，原作的战斗系统和料理收集得到了全部继承，并且由于采用2D画面，所以对于主机的配置要求不会很高。（据说推荐配置为Celeron 500MHz CPU、128M内存、8M显存、500M硬盘空间、56Kbps网络）

“永恒传说online”由NAMCO与DWANGO共同开发，NAMCO方面负责游戏的具体制作与运营，客户服务则交由DWANGO担任。NAMCO表示，游戏中的大部分版面已经完成，预计将在明年春天开始β测试，稍后一些的年中在我国大陆、台湾省以及韩国市场推广。

该游戏是第二个由著名家用机上改编的、决定在我国发售的PC网游，前些时候，世嘉曾在上海将“莎木online”的惊人之举公布于众。虽然这些网络游戏的归属可能让电视游戏的玩家感到失望，但是从另一个层面讲，对于促进游戏产业在我国的发展却具备积极而深远的意义。

发布会后，NAMCO在互联网上就“永恒传说online”的具体内容进行了说明，其间的要点如下：战斗中最多容纳4名同伴，游戏使用键盘和鼠标操作，包含战士、剑士、格斗家、圣晶灵术、士魔晶灵术等5种职业，人设仍由原作的猪股睦美担当，目前的开发度为30%。


↑游戏中与其他玩家进行聊天非常方便。


↑右上角的地图能清楚显示玩家的位置。



PSP再爆详细价格传闻 三款豪华套装规格公布

本刊讯　最近传闻颇多的PSP在官方宣布今年年内发售之后，最近在日本游戏杂志上又有了一些未经官方证实的消息，包括首发套装的具体情况及售价。

据报道，PSP的第一种套装，除了包括主机本体以及一块充电电池之外，还配有充电器以及一块SONY制32MB的记忆储存条，整个套装总和售价为199.99美元。第二种套装包含有上述所有内容，而且32MB的记忆卡也扩大为64MB；除此之外，还配有方便携带PSP用的时尚手带，并且内建headphone，还附有可装卸的摄像头，整体售价为299.99美元；最后一种套装包括前两种的所有组件，记忆卡的容量更提升到了256MB；所有的东西都被收藏进一只时髦的铝制金属箱内，此外还配有GPS全球定位系统配件以及翻译软件，这个相当豪华的套装售价为349.99美元。



以上消息虽然还未经证实，但是就其详细程度和定价的合理度来讲，基本符合索尼的风格，因此还是比较可信的。



着眼新领域老山内雄心不减当年 任天堂进军娱乐动画电影制作业

本刊日本专讯　业已退休的任天堂老社长山内溥，在近日的京都新闻发布会上，透露了其对于任天堂加入动画电影制作业的希望，并计划在今年10月的公司管理层会议上提出这项议案。

山内溥在这次的发布会上说：“我希望能够做一些不仅针对日本市场，同时在海外也能够获得成功的事业。游戏和电影的制作流程是非常相似的。这项提议将会在任天堂管理层会议上进行讨论，不过我们肯定是要涉足这一领域的。”

不过任天堂涉足动画电影制作业，并不是要将旗下著名的游戏品牌做成动画电影。山内溥目前透露的动画制作计划是根据日本诗歌集《小仓百人一首》而改编制作的动画影片。今年10月份东京电影节将会召开，届时任天堂或许会在电影节上公布其进军影坛的详细计划。

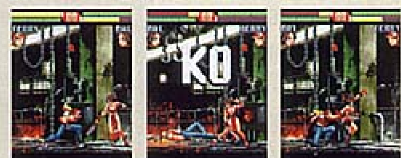
●台湾SCEH于11月15日下午举办新款式PStwo主机“SCPH-70007 CB”的发表会，会中正式宣布新款PStwo主机将与日本地区同步于11月3日在台发售，定价为5888元台币。目前，PS2在包括我国台湾、香港在内的东南亚地区销售量已达130万台，索尼今后将更积极地进行PS2游戏中文化的推广。

●第二届中国国际网络文化博览会，将于今年10月28日至31日在北京展览馆举行。本届博览会是由文化部、科技部、广电总局以及北京市政府联合主办的，届时索尼、EA、育碧等世界著名游戏公司也会参加本届的博览会。有兴趣的读者到时可以去领略一下新时代网络游戏的风采。

●KONAMI美国公司近日宣布，PS2美版《合金装备3食蛇者》将于11月17日发售，比日版提早1个月，日版《合金装备3》已定于12月16日发售，各大网上游戏店已接受预订，预订美版《合金装备3》的玩家将同时获赠一张《KONAMI PREVIEW DISC》。

●在沉寂了一段时间之后，索尼电子娱乐（中国）最新发布了第五款中国大陆行货版中文游戏《机战佣兵（ANOTHER AGE）》，该作官方预定10月21日上市。单从游戏看，该游戏并非主流大作，不知索尼此举是否会引起中国玩家的不满。

●N-gage上终于又有新作品问世了，而且这次是著名的格斗游戏作品《拳皇》。本次为N-gage开发《拳皇Extreme》的不是SNK PLAYMORE，而是HUDSON，虽然制作单位不同，但是他们表示这款游戏能够较好地体现原作风格。N-gage版《拳皇Extreme》将于明年1月11日推出。



■本刊记者/唯夜



ChinaJoy，谁的大餐？

拿什么拯救你 我的游戏

公元2004年10月5日至7日，第二届China Joy展会移师上海举行。正式名称为“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”的本次会展自年初1月份在北京结束第一届后，短短10个月后就又举办了第二届，其中显示出的势头和动力是喜人的，但展会的实际内容与我们的距离，似乎又总是那么远。

如同上届一样，本次展会仍然是以网络游戏为绝对主打，我们只能在喧闹的会场中可怜地寻找那些贴近自身，贴近TV Game的内容和身影。所幸的是，虽然不多，但也还是存在的，而且含量比起上一届来，竟还可以说是有所增加。

白色的索尼，最近的人

首先当然是厂商了，索尼如约到场参展，洁白素雅基调的大片场地显出了风度和气势；而且这可以说是全场惟一的纯TV GAME展台了，亲近之心不免也多了几分。在展会正式开幕的前一天，也就是4号的时候，当索尼的展台正在布置中时，就可以看到展区中央上空高高挂起了数款初度公开的大陆简体中文版行货游戏的宣传牌，其中不乏在已经熟悉这些游戏的玩家中名声响亮的作品，比如“亚克传承 精灵的黄昏”，又比如“命运传说2”。前者就是我们平常所说的“妖精战士”了（Arc The Lad），而后者相信一般玩家们都会称其为“宿命传说2”，出于本土化后一些语言和文化方面的考虑和限制，这些游戏的译名不得不发生变化。此外关于龙珠、DDR的游戏也都有出展。这些行货游戏在文字上普遍汉化得很不错，详尽且明确，但游戏的语音仍然还是日语。不过我个人一直觉得所谓“汉化”，按目前的现状做成这样是最合适的了，文本方面精益求精之外语音还是保持原声吧。因为国内的配音专业程度毕竟同日本的声优还是有很大差距的，不论在大陆还是在台湾省普遍都是这样，相信如果你领教过中文版的“真 三国无双2”就能体会到我的意思。这个问题并不只是我们这么觉得，在展会结束后我们曾有幸与台湾著名的电玩网站“巴哈姆特电玩资讯站”的三位高层管理人员共进晚餐，席间闲聊时说到了这个问题时，对于三国无双里面的配音两边都是一脸苦笑。

似乎有些说远了，但索尼毕竟是把自己的当红主打主机推进中国市场的第一人，所以谈到“汉化”这个与本土化有关的问题还是很有必要的。会展上我们曾非正式采访了索尼负责在大陆推广PS2的高层人员，首先他否认了外间流传的PS2会“撤退”以及“寻求代理”之类的传言，然后又谈到会尽最大的努力开拓市场，而目前的形势已经开始明朗并且一定会发生变化的。随后在谈到不可或缺的高质量软件的问题时，我们简单介绍了一下国内普遍存在于民间的，纯是出于爱好而不谋求任何商业利益的汉化个人或团体的情况。有的汉化小组具有相当的实力，希望索尼能在有朝一日全面推广游戏软件的时候，可以考虑到他们，考虑到扶持、采用甚至是培养中国本土的人才；并且这对于索尼在人力等成本的节约上都是有好处的。

说回展台来，除了布置在场地中心两张桌子上的8台行货主机之外，场地两边也分别放置有PS2，其中很大一部分与展区正前方的巨大投影共同全力推索尼在本次展会，甚至是目前在中国地区的主题：EyeToy——正式的官方译名定为了“爱淘儿”。而这种具有动作捕捉性质以及高互动性的游戏装置很明显给到会参观的人以很大的新鲜感和吸引力，于简易明快中感到乐趣是其最诱人的地方。

EyeToy出展对应的游戏种类丰富，比如与比波猴比赛擦玻璃、在拳台





上拳击对战等等。这些游戏很多都出现在那台最抢眼的大投影上，所以可能是会不好意思吧，起初还只是展台小姐在前面做演示，渐渐地观众就有勇气参与进去了，坐在舒适的沙发上对着EyeToy手舞足蹈得不亦乐乎。有的人表演欲望不仅强烈而且很放得开，在拳击赛的时候连脚都用上了，配以游戏中那夸张的音效一脚蹬了过去(当然不是对着电视，虽然我是外行，但那好像是一台等离子，踹翻了可有得赔了)，引得周围观看的人哈哈大笑。

展区两侧的一些PS2试玩间都搭建成互相隔离的样子，可能是考虑到其中配备了EyeToy，“手舞足蹈”之时别打到他人身上去吧。虽然这个防止干扰的设计蛮体贴的，但我们拍照的时候就比较伤脑筋了，怎么取景都不是，一堵堵的“白墙”尽现镜头之中。

其它那些并没有“隔离”的游戏就都是与“捉猴儿”有关了，当然这只猴子也有了它的正式官方名称，就是之前提到的“比波猴”，在我个人看来它已经可爱到几乎猥琐的程度，使人不仅想在游戏里捉它打它，还想在现实中也狠狠地对其招上一把，而现场正好就有这么一只。这只真人扮演的猴子在会场上跑来跑去，十分活跃可爱，也经常与展台小姐配合进行宣传活动，相当活跃气氛和吸引眼球。

总体来说，索尼的出展可以说相当日商化以及专业的：内容实质，宣传得体，平实而又有吸引力，没有什么无聊的噱头。反观其它很多网游厂商，基本都是以年轻的展台小姐作看点，配以嘈杂到真是可以说轰炸般的音乐音效来吸引玩家的注意力，间或分发一些小玩意儿，可除此之外真的是让人连他们在卖什么游戏都记不住。据说有的展台因为上面女孩子跳热舞跳到了实在是有伤风化的地步而被会场组织者叫停；而另一家厂商则在对面展台有活动甚至是有国外嘉宾在发言的时候就音量全开肆意喧闹，甚至以“赠送”的名义向台下纷砸各种小礼品……一些情况简直就好像菜市场里的叫卖抢生意一般，两相对比之下令人摇头叹息。



熟悉的身影，EA和Ubi



除了索尼之外，还有几家可以说是贴近我们的厂商出展，其中最大的当是EA了。它的展台与其在游戏行业中的地位也非常相称：前卫兼大气。一面巨大的墙型电视屏幕显得有声有势，上面滚动播出着其近期推出的诸多重头大作的宣传片，其中还可以看到“火爆狂飙3”（Burnout3）。整个展区在左右设有试玩区，其中除了一些来源于“指环王”和“哈里波特”之类的影视改编作品之外，很多都是赛车及运动类游戏。



虽然EA出展的作品都是以PC为媒体的，不过同时它的多平台发展策略也是“多”到令人发指的：有的时候同一款游戏从PC到家用机再到GBA，甚至连N-Gage也没有放过，比如说这里面的“FIFA足球2005”，所以这些游戏基本同时也都有家用机版本。

EA的三位展台小姐头戴颜色十分抢眼的假发cosplay成外国女孩模样满会场的做形象宣传，与索尼那种相对有些沉稳内敛的风格相比，EA的风格则颇具有欧美式的开放和热烈。

再数下去，就是在上届展会上也曾出现的育碧公司了。其出展的游戏同样有不少是名头响亮的作品，比如“细胞分裂”的最新作，以及“波斯王子2”等等。前者已经在类“谍报ACT”游戏中站稳了脚跟，并且拥有了不错的口碑和稳定的fans群；而后者对于我们来说也具有相当大的吸引力。体会过前作的优秀品质之后，人们对于这款续作自是充满了期待，而从此前的一些报道上也可以看到游戏的表现力实在是到了令人艳羡的程度。



英姿飒爽的王子，不过脸却是罗纳德熊。

展区旁放着2代中王子等身大小的立牌，从其上我们可以看到竟已有了官方的中文定名：“波斯王子2 勇者之心”。

另外一个让人一眼看上去会感觉有些奇怪的地方就是，Ubi的展台中还掺杂悬挂着比如SEGA，ACTIVISION等也颇具知名度的厂商的大型标志，不知道算是什么意思。联想到之前拿到会展资料时曾在场地位置安排图上发现了SEGA的“展区”，但等到了实际展会上却踪影不见的情况，难道这算是借育碧的地方打一下形象?

华丽的出现，玩家资讯站

此外还有一个不得不提的“令人惊异的出现”，就是“巴哈姆特电玩资讯站”了。这个在我们很多玩家心中可以说是“圣地”的网站，其展台几乎就是毫无先兆地出现在了我们的眼前，无声无息，很朴实地坐落在会场一隅。虽然写着一个与“骏网”合作的标志，但实际上二者之间并没有任何业务上或者其它方面的关系，只是因为巴站是展会将至时突然决定要来，



但那时已经没有名额了，于是就与骏网达成了这么一个类似于“共用展台”的协议。事后他们的执行总监谈起这件事笑着说：“展会那几天经常有人就来问‘巴哈是跟别人合并了还是怎么了’之类的问题，搞得我们还要每个都要解释一遍。”一句话引起的插曲，却正可以反应出巴哈网站在我们玩家当中的影响力。China Joy全部结束后，我们在共用晚餐时相互交流了很多关于大陆和台湾省的游戏及相关产业现状，游戏及非游戏的逸闻趣事也谈了不少，非常开心。其中当谈及巴哈姆特网站的管理时，才确认到网站中各种板块上千位版主，都是没有什么酬劳的，只是出于兴趣以及纯义务的在维护各自的讨论区；而整个网站的管理之严格，讨论帖子的质量之高都是相当令人称道的。其中很多细致的运营和管理模式值得我们很多电玩网站学习。

喧闹背后的宁静

这不是在形容会场了，持续了三天的展会除了半夜的时候没人之外，就没可能有安静的时候。我说的是从展会正式开始的前一天就展开的高峰论坛以及一系列的报告和讨论会议，其中不乏一些国内外知名厂商或组织的高层出席。其中包括Square-Enix副社长，目前常驻上海的本多圭司；Namco副总裁原口洋一；CESA（主办TGS的协会）常任理事猿川昭义以及EA、Blizzard等等公司的高层。此外中方的知名厂商基本也悉数出席。



↑本多圭司在台上做起了“中国网络展望报告会”。

虽然日本和欧美方面都有参加高峰论坛，但整个会议的“口径”竟也出奇地统一，都在大谈中国的网络发展现状，以及如何促进在中国发展网络游戏的战略。当然各家厂商们有这样的考虑也不无道理，因为网游在相当程度上可以绕过“盗版”这个问题，而且也方便推广和普及，在政策扶持上也有优势。不过虽然网络化是必然趋势，但个人感觉有些论题是显得太空了，比如Square-Enix公司的发言，回顾分析了一番中国近年来的网络发展趋势后，开始谈及如何开拓中国的网络架设，甚至是如何改变现在玩家个体在不同平台间做选择的现状，而变为所有的平台（从PC到家用机到手机）间都有共通性，达到一种统一和协调；不只是软件游戏网络化，硬件平台也要构成“网络”。目的是都很好，但却仅是希望而已，而且作为一家纯软件公司只是谈论这些还没有任何实际举措，并且也需要多方硬件制造商和运营商密切配合才可能实现的计划，是不是有些不切实际了？至少是作为听众几乎没得到任何实质性内容——对于具体的游戏几乎不见涉及。相比之下Namco就“厚道”多了，实实在在地提了不少本社开发的游戏，虽然基本都是此前见诸各种媒体以及TGS上的吧，但感觉上就厚重了许多。当然他们也没有忽视在华的网络游戏发展战略，据称是在当天的会议上首度正式公布的“永恒传说online”也会在中国大陆推出，传说系列的fans可以期待一下了。



↑原口洋一的一番发言似乎台下理解者寥寥，寂寞距离……

在7号的时候还举行了“游戏分级与保护未成年人圆桌会议”以及“虚拟物品保护圆桌会议”。限于分身乏术，记者只能去参加了关于分级制度的讨论会议，从资料上来看，初步拟订的分级方案标准分为两大类指标，其中A类为“静态指标”，不外乎是游戏中的性、暴力以及文化道德等等方面的审核；而B类则为“动态指标”，考核的则是游戏运营过程中才有可能出现的广泛性问题，比如相关聊天频道的文明程度，以及是否出现破坏游戏秩序的外挂等等。其实这一部分的内容就是完全针对网游的，而在资料中也明确提到了B类指标并不适用于单机版游戏；而遗憾在于这恐怕是整场会议中为数不多的几处有提到“单机游戏”的地方了，PC单机版境况尚且如此，TV Game更是自不待言。



当然这种会议自有它的难处：盗版是单机类游戏成长以及相应的分级制度推行的最大障碍，而这个问题又非一家之力所能解决的，所以也只好先集中针对网游。

数天内的浮光掠影

由9城代理即将在中国大陆地区发行的MMORPG“魔兽世界”十分引人关注，就算你是一个十分专注于TV Game的玩家，相信也听说过它的大名，而且最关键的是其背后的厂商——暴雪，Blizzard。这家具有神话一般的游戏品质保证的公司，它的作品从来都让人充满期待，也从没有让人失望过。很早的时候其实暴雪就是为非PC平台开发游戏的，在转战PC并确立了声望和地位后，现在又重返家用机平台。这是一家值得我们景仰的厂商，为了更高的游戏品质而屡次跳票延期的“习惯”可以说是令玩家又爱又恨，而且当然的，这个毛病仍然被带到PS2游戏的开发上面，现在“星级争霸 幽灵”就不知何时才能与我们见面。冲着魔兽这块牌子，冲着暴雪这块牌子，我们要拜一下。



其实除了我们在开始提到的几家公司之外，真要论起根本来还有一家与TV Game有渊源的公司——网星史克威尔艾尼克斯，这可以说就是SE的“中国版”，但可惜从出展情况来看也只有这名字能让我们稍微兴奋一下了。如同上届一样，主要宣传内容及各种活动都是围绕着“魔力宝贝”等数款本土化味道浓重的网络游戏展开的，怎么看都像是“民族产业”。不过仔细

观察之下却发现在展区的一台挂壁电视上，正循环播放着此前不久SE会社宣布的正在开发中的另一款MMORPG“幻想大陆”（Fantasy Earth）的宣传片。短片做得很有感觉，人设相当可爱，可惜驻足停留观赏的人不多。片中仍然都还是日语，从高峰论坛上SE的战略来看，待其推出后考虑投入中国市场的意向应该是有的，但目前恐怕只是拿来吸引一下眼球的目的吧。看着那欢呼雀跃于魔力宝贝等宣传展台前的人，其中又有多少会知道“网星”后面的“Square-Enix”是什么意思呢？

由于记者工作上网区就在附近，当4日展台还在布置中的时候还偶然发现了本多圭司和小林大介，两人坐在一块人物立牌前交谈，这状况还颇有些幽默。


↑这情景宛若形象代言，二人之间的俏丽女孩平添生动。

4日的时候他们两人是在门口叫了一辆出租车走的，而5日上午的开幕典礼上本多圭司则站在众多台前嘉宾中的最后一排的角落里，此情此景不禁令人有些感慨。

玩家的天地,外延的魅力

展会进行的三天时间内也一直在举办着China Joy电视游戏竞技大赛，以及众多令人眼花缭乱的cosplay表演，几天来两片场地都是进行得有声有色。

游戏比赛场地的主要项目就是足球比赛了，采用的是大陆行货版“实况足球胜利十一人 7”，同时这也是男子组的比赛项目。最后的冠军是一名16岁的少年，他在决赛里用巴西队以3：0横扫对手，年纪虽小但心理素质相当不错。7日那天从进行半决赛开始很大的一片场地上就挤满了人，可以看出



大家的观战情绪都很高。而女子组的比赛项目则是“超级泡泡龙2”，除此之外，还有属于表演性质的项目 “铁拳4”以及“极品飞车之地下狂飙2”。而在7日当天所有比赛结束后出席的颁奖嘉宾包括有国家新闻出版署的代表、索尼驻中国大陆负责PS2推广的高层人员，以及Namco驻香港办事处首席代表等人。由于我们《电子游戏软件》是这次比赛活动的首家平面支持媒体，所以在比赛间隙或者是空闲的时候投影屏幕上都在播放电软的宣传影像，而且场地周围也有两块高达4、5米的巨大形象宣传牌。这样的情况甚至还使一些读者和网友产生了错觉，评论之余都说“电软的展台怎么怎么”，不禁令人会心一笑。

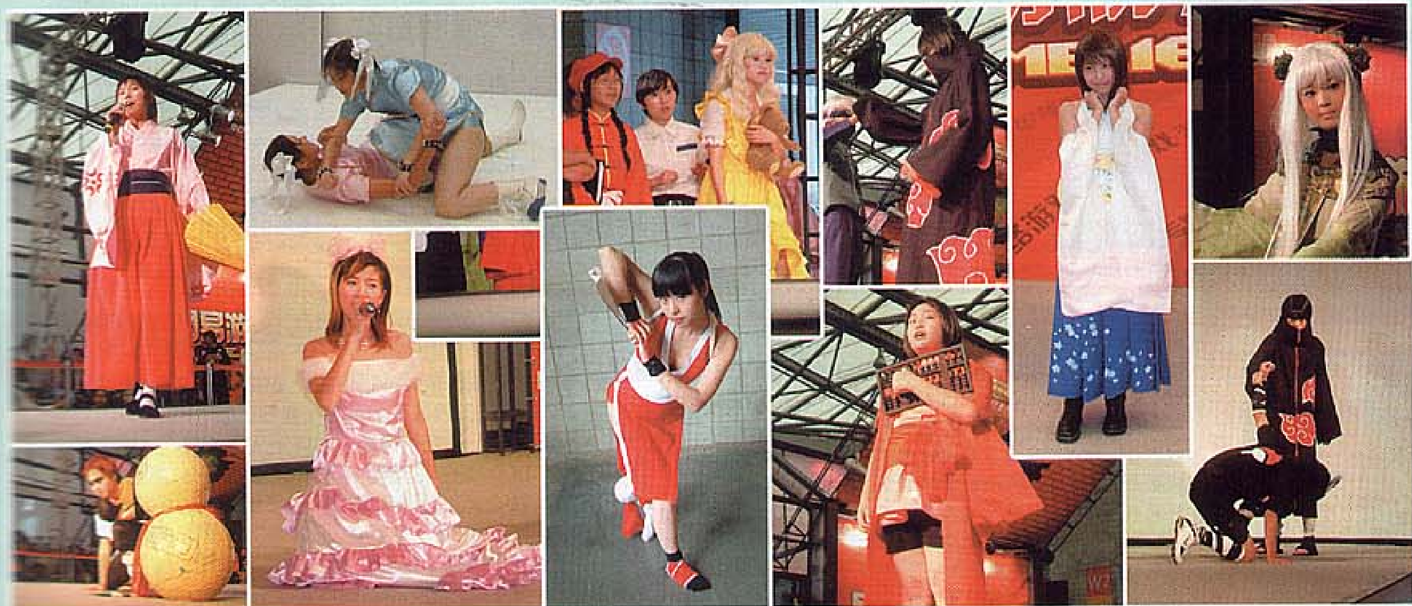
在比赛场地的对面就是cosplay的区域，动漫游本不分家，再加上cosplay有先天的“美学优势”，所以人气高也就不足为奇了。Coser们的表演涵盖作品众多，从游戏到动漫，从当红热门的流行到愈久靡香的经典都有涉及。我们可以看到诸如“火影忍者”、“机动战士高达SEED”之类的coser，也可以看到“天使禁猎区”以及“圣斗士星矢”的出演；远有KOF中的八神雅典娜，近有战国无双中的全人物cos（竟然连大众脸武将都包括了）。

从一般观众的角度来看，“美形、漂亮”是评判的标准，但其实服装制作的用心度，忠于原作的程度等等细节才是更见敬业和功力的地方。毕竟“cosplay”的本意是“costume （服装）play”，其真正的精髓在于服饰的考究制作上。

终焉，不可知的未来

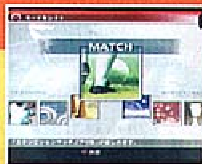
忙碌喧哗的三天，在7日的下午渐渐落下了帷幕。看着大厅门口上空悬挂的“2005年再见”，我不禁心生一丝说不出来的味道，该再见吗，该怎么再见，又该如何再见……时光匆匆，不知何时会有答案。





中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

名次	上期	游戏	机种	类型	厂商	简评	计票
1	3	 实况世界足球·胜利十一人8	PS2	SPG	KONAMI	王道！神作！	461
2	4	 真·三国无双3	PS2	ACT	KOEI	讲求爽快动作游戏	423
3	6	 鬼武者3	PS2	AVG	CAPCOM	战国冒险活剧	418
4	2	 最终幻想10	PS2	RPG	SQUARE-ENIX	无限感动的经典	405
5	10	 战国无双	PS2	ACT	KOEI	其他：—	401

2004年第23期（统计时间2004年10月1日—10月15日）

名次	游戏	机种	类型	厂商	监制/其他	计票
6	最终幻想8	PS	RPG	SQUARE-ENIX	监制：北濑佳范	397
7	实况世界足球·胜利十一人7	PS2	SPT	KONAMI	其他：—	376
8	最终幻想X—2	PS2	RPG	SQUARE-ENIX	其他：—	350
9	火炎纹章 封印之剑	GBA	S·RPG	NINTENDO	其他：—	236
10	口袋妖怪·火红	GBA	RPG	NINTENDO	其他：—	235
11	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	监制：三上真司	232
12	零·红蝶	PS2	AVG	TECMO	其他：—	231
13	忍	PS2	ACT	SEGA	其他：—	219
14	合金装备2·本质	PS2	ACT	KONAMI	监制：小岛秀夫	201
15	王国之心	PS2	A·RPG	SQUARE-ENIX	监制：野村哲野	197
16	超级机器人大战D	GBA	S·RPG	BANPRESTO	监制：寺田贵信	178
17	合金装备·索利德2	PS2	ACT	KONAMI	监制：小岛秀夫	172
18	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	其他：—	171
19	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	其他：—	168
20	战国无双 猛将传	PS2	ACT	KOEI	其他：—	158



世界拉力锦标赛WRC4

这款受到编辑部内凤某人盛赞的赛车游戏确实有它出众的地方。首先，作为世界上惟一一款得到FIA国际汽联认证的拉力赛车游戏，光这头衔就不是其他作品所能比的。当然，WRC4也绝对对得起这个称号，游戏无论是在图像、音乐音效，还是系统及操作方面，均堪称一流！细致的车体建模、专业的镜头运用，使玩家在欣赏赛后REPLAY时有种观赏实况转播的感觉。当然，游戏最刺激的部分还在于其真实且极具难度的操作，绝对能让那些对赛车游戏操作感有较高要求的玩家满意！游戏中收录的全部赛车以及车手信息都是2004年WRC赛事中的真实资料，因此将本作看成是一部拉力资料集也毫不过分！

榜评：统计截至共收到有效选票1582张

★本期榜单第一名位置仍然被实况占据，虽然有些“无奈”，但凭借实况系列在我国玩家心目中那难以动摇的地位，由它获得冠军也算是实至名归。虽然榜单前5名以及20名内的游戏并未出现重大变化，不过在收到的选票中，我们确实看到了许多新游戏的名字，包括樱花大战5序章、多罗罗、BURNOUT3等。希望能在新一期的排行榜中看到它们的身影。毕竟，对于游戏业的发展来说，更多的新鲜血液也是必不可少的！

◆真·三国无双三——学习三国历史的好东东(文谕) ◆幽幽白书——希望总是美好的,现实总是残酷的(张维全) ◆胜利十一人8——踢出自己的风格,走自己的游戏之路!(何煜晖)

蜂星电讯 最期待中文PS2游戏排行榜



本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社；2、登陆www.vgame.cn填写调查表；3、到蜂星电讯指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"蜂星电讯最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由蜂星电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

本期TOP5

本期共收到有效选票4215张（统计时间2004年10月1日－10月15日）

名次	游戏	票数
1	最终幻想10	831票
2	合金装备·本质	485票
3	鬼武者3	372票
4	真三国无双·帝国	364票
5	王国之心	351票

蜂星电讯PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）

城市	店名	地址	位置	电话
上海	二百永新	上海市淮海中887号二百永新正门口	大门口玻璃房	64742894
	徐家汇港汇店	上海华山路2118号港汇广场	地下1楼美亚店内	64070622
广州	中华广场	广州市中山三路33号中华广场首层1087铺		
	天河城	广州市天河路208号首层1106铺		

本期蜂星电讯最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单



姓名	地区	姓名	地区
张彬	辽宁	沈冲	江苏
于洋	吉林	李医博	天津
李晓晨	黑龙江	顾焱	北京
王玮琳	辽宁	袁尚	江苏
雷岷	上海	朱烁	北京

只要填写全部回函表内容，就有机会赢得由蜂星电讯公司提供的行货PS2精美纪念品，望玩家踊跃参与。所有奖品我们均会邮寄给中奖者！



PS2背包（一名）

PS2万花筒（十名）

英国家用机游戏周间排行榜

名次	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	上期名次
1	FIFA 2005	PS2	EA	SPG	2004年10月7日	-
2	FABLE	XBOX	MICROSOFT	RPG	2004年9月14日	-
3	口袋妖怪 火红	GBA	任天堂	RPG	2004年9月7日	5
4	模拟人生2	PS2	EA	SLG	2004年9月17日	2
5	Burnout 3：Takedown	XBOX	EA	RAC	2004年9月10日	4
6	Tony Hawk's Underground 2	PS2	ACTIVISION	SPG	2004年10月8日	-
7	Star Wars：Battlefront	XBOX	LucasArts	ACT	2004年9月24日	1
8	口袋妖怪 叶绿	GBA	任天堂	RPG	2004年9月7日	7
9	纽约街头格斗	XBOX	EA	FTG	2004年10月1日	9
10	Need For Speed：Underground	PS2	EA	RAC	2003年11月18日	15

※[illegible]置被FIFA2005抢占，看来在地球那头FIFA要比实况更受欢迎一些。微软全力打造[illegible]确实取得了很不错的成绩，只是不知道与事先预料的相比如何。在美国大红大紫的[illegible]纽约街头格斗来到英国后似乎是低调了些，排名甚至比不上任天堂的口袋妖怪，[illegible]人气果然不容置疑。BURNOUT3超越了同为EA出品的极品7，位于榜单第五名位置。[illegible]发售，同样值得关注！

日本家用机软件两周销售排行榜

名次	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	神乐传说	PS2	NAMCO	RPG	9月22日	291716 总：291716
2	机动战士高达SEED没有终结的明日	PS2	BANDAI	ACT	10月7日	169985 总：169985
3	火炎纹章 圣魔的光石	GBA	任天堂	S·RPG	10月7日	81141 总：81141
4	战国无双猛将传	PS2	光荣	ACT	9月16日	74352 总：271499
5	口袋妖怪绿宝石	GBA	任天堂	RPG	9月16日	55038 总：843025
6	剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	PS2	SAMMY	ACT	10月7日	51448 总：51448
7	火影忍者英雄2	PS2	BANDAI	FTG	9月30日	42115 总：42115
8	迷你FC 超级马里奥兄弟2	GBA	任天堂	ACT	8月10日	38612 总：245958
9	实战柏青哥必胜法！北斗神拳	PS2	SAMMY	SLG	5月27日	22187 总：801547
10	宇宙战舰大和号 伊斯坎达尔的追忆	PS2	BANDAI	SLG	10月8日	21648 总：21648

※这期新入榜的作品真是不少！首先，神乐传说PS2版取得了冠军，恭喜恭喜！与GC相比，PS2的影响力果然大了许多。紧随其后的高达SEED也是首次入榜，虽然游戏的实际素质尚有待考虑，不过借"高达"这面大旗的影响力，本作取得如此的成绩也在情理之中。排在第三名的是来自任天堂的火纹新作圣魔光石，相信这会是一款生命力旺盛的游戏。其他3款新上榜游戏分别是火影2、剑风和大和号。最近真是出了不少好游戏啊！

日本街机游戏最新排行榜

名次	游戏名称（机种、厂商、类型）	投币率
1	胃感足球2002-2003（NAOMI2、SEGA、SLG）	69032
2	世嘉网络对战麻将MJ2（NAOMI2、SEGA、TAB）	30123
3	龙之编年史（SYSTEM246、NAMCO、SLG）	21054
4	麻将格斗俱乐部3（不明、KONAMI、TAB）	16918
5	湾岸午夜俱乐部MAXIMUM TUNE（SYSTEM246、NAMCO、RAC）	14075
6	太鼓的达人6（SYSTEM246、NAMCO、ACT）	13213
7	头文字D ARCADE STAGE VER.3（NAOMI2、SEGA、RAC）	12989
8	机动战士Z高达·奥古对提坦斯DX（NAOMI、CAPCOM、ACT）	12150
9	QUEST OF D（NAOMI2、SEGA、ACT）	10687
10	VR战士 FINAL TUNED（NAOMI2、SEGA、FTG）	8125

日本家用机新作期待排行榜

名次	游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	票数
1	勇者斗恶龙8·天空海洋大地与被诅咒的公主（PS2、SQUARE·ENIX、RPG、11月27日）	4478
2	最终幻想12（PS2、SQUARE·ENIX、RPG、2005年春）	3689
3	生化危机4（GC、CAPCOM、AVG、2004年冬）	2125
4	合金装备索利德3（PS2、KONAMI、ACT、2004年12月16日）	2132
5	复活传说（PS2、NAMCO、RPG、2004年12月16日）	2045
6	王国之心2（PS2、SQUARE·ENIX、A·RPG、未定）	1169
7	TO HEART2（PS2、AQUAPLUS、AVG、2004年11月）	1106
8	MAGNA CARTA（PS2、BANPRESTO、RPG、2004年11月）	1002
9	GRAN TURISMO4（PS2、SCE、RAC、2004年12月3日）	998
10	马里奥网球GC（GC、任天堂、SPG、2004年12月28日）	752

※[illegible]之王——我惟一打过N遍的游戏（八神）◆最终幻想10——我的泪水在爱与水在这里消融并升华！（邓剑峰）◆多罗罗——终于能看懂所有剧情了，不容易啊！（真·百鬼丸）

DEMENTO

DEMENTO
狂乱

CAPCOM推出的新概念精神恐怖游戏，名字就取得很有性格。游戏描写了一名被关在神秘古堡里的少女和一只小狗逃生的故事，但……

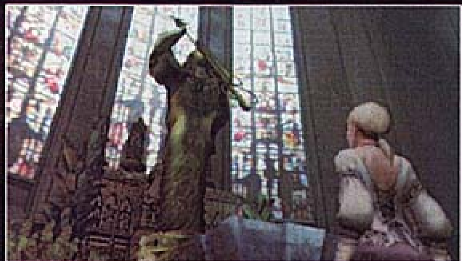
PS2	厂商：CAPCOM	发售日：未定	
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

不断袭来异乎寻常的“狂乱”

DEMENTO在拉丁语里的意思是“狂乱”，但是柔弱的女孩再配上充满神秘色彩的古堡，怎么也不可能跟“狂乱”扯上关系，这个PS2上以狂乱为名的精神恐怖游戏将会有怎样的表现呢？

玩家操纵的是被莫名其妙地困在一个神秘古堡里的少女，菲奥娜，游戏的目标是要从古堡中逃出。这个少女只是一个普通的18岁少女，并没有什么特殊的能力。但展现在这样一个平常少女面前的狂乱世界，却绝对是超乎你所想象的。执着地追逐着她的暗影，以及古堡里隐藏着的秘密……她能顺利地从这里逃出去吗？CAPCOM制造恐怖的手法在历经了生化的洗礼之后，愈发地炉火纯青了。本作的恐怖气氛完全体现在了女主角的“无助”上，那种任由邪恶肆虐而自身只有孤独地等待救援的感觉永远是恐惧的最高境界，而本作就要为您展现这样的恐怖场面。

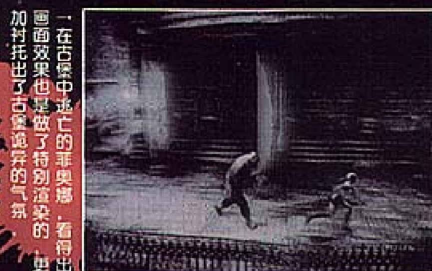






狂乱的世界

奇怪的古堡里漫布着诡异的气氛，隐藏在暗处的敌人静静地寻找着菲奥娜，无助的她只能等待着敌人缓缓逼近，还有那些在黑暗中的恐怖……在城堡里，惟一充满的东西就是“狂乱”。



—在古堡中逃亡的菲奥娜，看得出画面效果也是做了特别渲染的，更加衬托出了古堡诡异的气氛。



随处充满杀机

—沾满血的柱子包围了城堡的回廊，在这个城堡里究竟发生过什么事情呢？

忠实的爱犬 惟一的依靠

—按菲奥娜的指示攻击避比利达斯的休伊，面对强大的敌人有胜算吗？

Story

从深深的黑暗里醒来的菲奥娜·贝利
她发现自己被关在一个完全不认识的地下室里
冰冷的铁栅栏在黑暗中静默着
必须逃走！但是，逃往哪里？
在这个无人知晓的古堡里，菲奥娜彷徨着……

后来她知道
她和双亲一起遭遇了事故，只有她一个人活了下来
接着，她就来到了这个古堡……
没有给她太多的时间，噩梦马上就开始了
执着地追逐着她的奇怪男人，紧盯着她的视线，人影，还有排列整齐得可怖的炼金术具

城堡的一切，都在被恶意支配着。

一只偶然间被救出的狗，休伊，成了她探险过程中的惟一伙伴。这场狂野虚幻而又诱人的噩梦，将把她带到什么地方？……



迪比利达斯



↑奇怪的男人，仅靠本能支配而行动，言语和伦理对他完全没有效果。战斗的话也不是他的对手，要如何才能摆脱他的追击呢？

本作的主角是这样一个柔弱的女孩，相比以前的许多恐怖游戏主角，菲奥娜的确是太弱了一点。然而，敌方角色却没有因此而削弱。出现在无力的少女面前的，尽是一些令人恐惧厌恶的怪物。其中最有代表性的就是这个大个子迪比利达斯了，他虽然并没有什么恶意，但却在本能的驱使下，执着地追逐着菲奥娜，本能地去抓捕她……菲奥娜只有躲避他执着的追击，才能打开一条逃生之路。



↑在城里遇到的美丽女性，她是这个城堡里的人么？

Debilitas

看到菲奥娜就会不由自主地想要追捕她的奇怪男人，他本身并没有要伤害她的意思，但一旦抓捕的过程使他兴奋，他就会失去自制力。一般他只是在城堡里做一些杂务，休伊似乎也是他为了完成什么工作而抓到的。他只有身体异常地发达，精神层面上却几乎和幼儿一样，虽然有些话他似乎可以听得懂，但却完全不能说话。

↓墙壁上满是血迹……这恐怖的景象遍布这个城堡。还有奇怪的玩偶，似乎在哪部恐怖片中见过。





无畏的爱犬是主人公的搭档

本作的一个新系统变化就是加入了一只狗作为同伴，菲奥娜在游戏初期遇到了小狗[illegible]。在把它救出之后，它和菲奥娜一起渡过了重重难关，成为了她惟一可以信赖的伙[illegible]。在与它的交流中，需要奖励或是叱责，并逐渐加深相互间的信赖。信赖关系比较高[illegible]，休伊将成为无力的菲奥娜的最好帮手。看来游戏中很可能出现养成要素，而且休[illegible]可能在推动游戏剧情发展上起到很大的作用。要从这个狂乱的世界逃生的话，看来[illegible]力量还真是必不可少的。话说回来，玩家在游戏中能够直接控制休伊吗？如果不[illegible]，它能够准确迅速地攻击敌人吗，玩家的任务不会只是逃跑吧！



菲奥娜

只身离开家进入大学的18岁少女，不怎么擅长运动，虽然是个很喜欢安静的人，但头脑相当灵活。在和双亲重聚时遭遇了意外的事故，莫名地被囚禁在这个神秘的古堡里，并被城堡里奇怪的人告知，她将是古堡的下一任继承者。为了躲避这荒唐的一切，她开始寻找摆脱追捕的逃生道路。

Fiona Belli

[illegible]面临的是前所未有的恐惧，但是冷静的[illegible]往往会对事情的动向作出正确的判断。

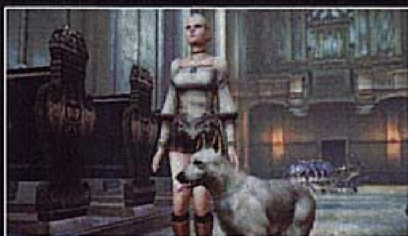




人类和动物的亲密配合



↑平时看来十分软弱的菲奥娜，有了爱犬在身边后，似乎从它的身上得到了直面邪恶的勇气。现在，他们看到了光明和希望，一切即将完结！



Hewie

白牧羊犬，雄性，4岁。菲奥娜遇到它之后把它救了出来，之后成了她在冒险过程中惟一的同伴。似乎之前是被饲养得很好，项圈上还刻有它的名字。在冒险过程中，它始终帮助着好奇心旺盛的菲奥娜，他们共同渡过了很多危难。



休伊



WILD ARMS 四重引爆

在万千玩家的殷切期待下"狂野历险 四重引爆"终于在2004年东京游戏展与玩家见面了。本作与系列作品相比有相当大的改变，相信老玩家们都会对本作十分关注，下面让我们先睹为快吧！

PS2	厂商：SCE	发售日：未定	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

"狂野历险"系列最新作品终于火爆登场！

本作是以"脱离过去系列的束缚，成为崭新形态'狂野历险'"为目标而制作的，在战斗系统等方面进行了大幅的改良，导入了突出角色特写的事件场景，有着更为引人入胜的剧情，此外还有着很多充满新意的尝试。如副标题般，也许本作会成为将狂野历险系列带进新次元的"引爆剂"！



↑作为本作主要角色的4名主人公，玩家将要与他们一起展开冒险之旅。



↑战斗中的特写画面，看起来像在发动必杀技。

能在地图画面上进行丰富多彩的特殊行动一直是"狂野历险"系列的招牌特征之一，而本作的特殊动作又有了进一步的提升，增加了更多的道具和特殊动作，使游戏操作性更强，让玩家在操作角色时有一种在玩动作游戏的感觉。



↑[illegible]通路，有着华丽的光影效果。

本作的战斗系统有着较大的改变，进入战斗后，玩家要在以一块六角形为中心的六块六角形区域中配置角色，并要合理利用地形与队伍阵型等要素来与敌人进行战斗。这种系统的战略性较强，操作起来也很简单。

↑战斗中要尽量占据有利的位置，并利用地形要素来打倒强敌。

"狂野历险"系列历史回顾

从系列第一作发卖至今已经经过了8年的岁月，系列一直保持着其独有的特色：用3D描绘的战斗场面，动作性极高的解谜要素，各主人公故事的独自展开，峰回路转的故事情节等等。在这里，让我们一起来回顾一下这些曾带给我们喜悦与哀愁的作品吧，再感受一下那曾经的感动。

1996年12月

狂野历险

机种：PS　发售日：1996年12月20日
价格：6090日元(含税)
现在已经发售PSONE BOOKS版



采用分别描绘3名主人公故事的开篇方式，感人至深的剧情和多彩的解谜要素受到了极大的好评。

1999年9月

狂野历险 2次点燃

机种：PS　发售日：1999年9月2日
价格：7140日元(含税)
现在已经发售PSONE BOOKS版



本作的地图全部3D化了，有着众多个性化的角色，同时加入了搜索村镇或迷宫的搜索系统和战斗回避系统。

2002年3月

狂野历险 3度冒险

机种：PS2　发售日：2002年3月14日
价格：6090日元(含税)
现在已经发售PS2 THE BEST版



首次引入4人战斗制，硬件转为PS2，使得画面得到大幅提升，解谜要素也变得更加丰富多彩。

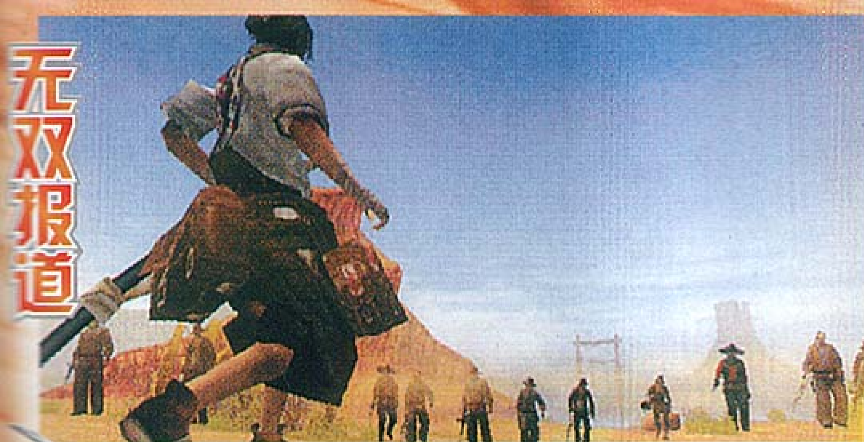
2003年11月

狂野历险 ALTERCODE:F

机种：PS2　发售日：2003年11月
价格：7140日元(含税)
现在已经发售PS2 THE BEST版



以系列第一作为基础，将剧情、画面、系统等大幅改良后制作出来的作品，系列的集大成之作。



サムライウェスタン 活劇侍道

PS2	厂商：SPIKE	发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

侍道系列最新作 用正义之刀斩断邪恶之枪

活剧侍道 西部之侍

游戏的舞台设在刚经过开拓时期与淘金热潮的19世纪美国西部，充满了西部剧的氛围。主人公桐生豪次郎为了追寻兄长而远渡重洋来到这里，一边旅行一边收集有关兄长的情报。在游戏中，充满美国西部风格的街道与建筑并不仅仅作为背景存在，投掷椅子攻击敌人，在障碍物后躲避子弹，充分利用周围的各种道具，这些对豪次郎的战斗都有着极大的影响。另外，本作的地图将有"侍道2"4倍广阔！这将大大提升游戏的自由度与耐玩度。



↑关卡选择，每关的过关条件都不尽相同。



↑过关画面。根据游戏进行情况会获得相应的评价点数。



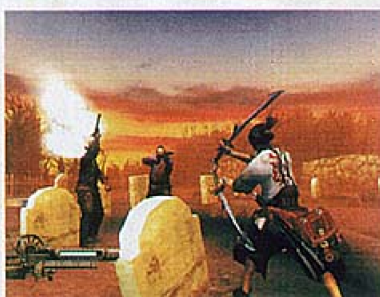
在美国西部开拓侍之道

↑豪次郎会与这位金发美女发展出一段罗曼史吗？

←丰富多彩的登场人物，令人对故事的发展充满期待。

残像回避

看到敌人开枪会回避是人之常情，但本作追求的却是生死悬于一线的那种紧张感。当主人公擦身而过地回避开子弹时，就会产生残像效果，并可以进行远远超越通常移动速度的高速移动，可以用来快速接近敌人。是攻击距离较短的豪次郎主要攻击手段，在进行游戏时一定要好好掌握。

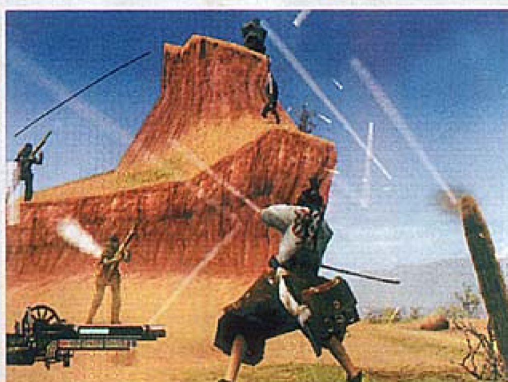




看清敌人的动向！



↑在通常移动无法回避的场合，使用残像回避就可以轻松躲开敌人的攻击，并迅速拉近与敌人的距离，进而展开攻击。



弹返

当子弹进入主人公的攻击范围时，看准时机按下攻击键，就可以把敌人射来的子弹弹飞，如果弹返方向合适的话也许还能对敌人造成伤害。但如果应用不当也会对自己造成伤害，类似于"一闪"的设定。

桐生豪次郎

自小就被作为一个武士来养育，对于"日本刀最强"这一点坚信不疑，有着忠诚老实，表里如一的性格。为了追寻兄长而来到西部。







METAL WOLF CHAOS 合金之狼 末日

多元化风格的FORM SOFTWARE这次又将在XB上推出一款美式风味很浓的动作游戏，不免有点意外，这个作品会有怎么样的表现呢？

PS2	厂商：FORM SOFTWARE	发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

正义的铁锤就是大总统的拳头！

故事时间是在21世纪约过去1/4的“近未来”，美国副总统率美军发动政变，占领了美国全域，直逼白宫。总统麦克·威尔逊只得身穿最新的特殊机动装甲逃生。数日后，副总统进行了面向全美的演讲：“美国现在面临种种危机，政府却全然没有合适的对策出台！在私下里为了金钱和恐怖组织修好，证据就是前几天出现在华盛顿的装备机动装甲的恐怖组织METAL WOLF，而种种迹象表明，前总统就是这个组织的幕后操纵者！他现在已经是全美国的敌人了……”这样，他洗清了犯上的污名，以正义之师的名义展开了征讨。威尔逊面对的敌人，是数量在150万以上的美国军队……



↓下图就是游戏中的唐人街，和现实生活里一样，灯火通明，店铺林立。





爽快火爆的战斗必将掀起狂潮



本作的一大特点就是爽快，重机枪、火箭炮、SHOTGUN、榴弹枪等重型武器都会在游戏中出现。制作组也想在XB上追求“大破坏”的感觉，所以各种重火力武器都可以在游戏里使用，而数量众多的敌人也给玩家提供了大展身手的机会，玩家可以用威尔逊丰富的动作把大队敌人尽情粉碎！这种爽快感正好与XB的一贯风格相符，相信这绝对又会成为一款XB玩家必备的作品。





↑上图中的年轻女子就是总统的秘书，多才多艺且重情义，在逆境中仍然协助总统作战。

游戏的战场是整个美国！

游戏的场景也相当丰富，以美国全土为舞台，像唐人街、德克萨斯、纽约时代广场等场景都会以实景重现在游戏中，绝对使临场感倍增！作为xb上不多的日本厂家的动作游戏，不知道本作能否取得成功呢？



↓绚丽的战斗画面定然将成为一大卖点。

↑游戏中的总统将只身面对大军，他最后的命运是？

穿上机甲后的摸样



全身火炮



单枪作战





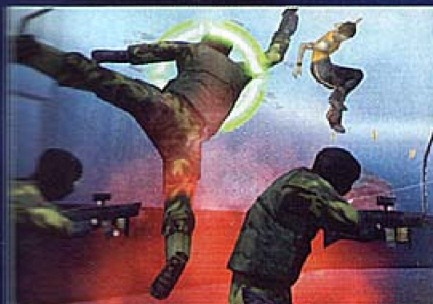




ツキヨニサラバ

向月夜告别

PS2	厂商：TAITO		发售日：2004年冬预定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



↑画面中的超能力者都拥有自由操纵时间的能力。

↑同时每位角色还有自己独特的招式，看来战斗会非常激烈。

久违的至交以敌人的身份再度出现

在这个世界上，通过强化运动神经和加快反射神经运作速度的手段而得到特殊能力的人们，被称作“GUNSLINGER”。他们不仅运动神经要强于常人，还拥有令时间停止或缓慢运行的时间操作能力“BULLET TIME”。GUNSLINGER的基本能力分为4类，射击攻击能力、格斗攻击能力、跳跃能力和BULLET TIME，除此之外，每名角色还拥有各自不同的特技。

主角库罗乌和久达斯原本都是意大利臭名昭著的黑社会杀手，2人曾经联手做下了许多案子，是生死之交。库罗乌在不停地杀戮过程中，自己内心的念头从来没有变过，那就是“给死去的妈妈报仇”。只是有一天，久达斯，那个曾经教给他如何用枪的男人，却不辞而别。

9年后，故事的大幕再度拉开……

本次给大家介绍的角色是在公布的MOVIE中出现的2名男子



↑以华丽的武术为武器的角色，完全不用枪械也是他的一大特点。

功夫名家DRAGON

在这个满是酷哥的游戏里有一名这样热血的角色，显得很各色。他是在追逐父亲的敌人的过程中遇到库罗乌的。

虽然他也是一名GUNSLINGER，拥有GUNSLINGER的各种能力，但他的战斗技巧却和别人完全不一样。他只用自己得意的功夫作战，虽然腰间也有佩枪，但那只是像个护身符一样的象征性物品，在实战中是几乎不用的。

在MOVIE中他只身面对特种部队的大军，仍从容地发动超能力将时间停止，然后以华丽的攻击将敌人打倒，看来在游戏中他的主要战术也就是如此了。



DRAGON

主角库罗乌的死对头“久达斯”

在25岁时犯了杀人罪，之后逃亡到了玛菲亚组织里，并在那里认识了主角库罗乌。2人搭档出生入死，成了最要好的朋友。但在9年后，他却作为敌人再度出现在了库罗乌面前。



在MOVIE中他和库罗乌对峙的镜头出现过好几次，他作为库罗乌最大的敌人出场，所以玩家在游戏中并不能使用他。他将在游戏中有着怎样的表现呢？要注意这家伙！







备受好评的线上HUNTING游戏在进化之后完成度更高的作品即将推出，发售日以及价格未定。

MONSTER HUNTER G 怪物猎人G

モンスターハンター

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

曾经在网络上掀起一阵狂潮的作品 现在即将再度出击！

游戏在保留前作特色的基础之上得到了强化，加入了新武器类型"双剑"，是双手用的相对比较小的剑，攻击范围短但连续攻击能力高，在近距离作战中将会给行动缓慢的敌人造成很大威胁。本作中的武器加入了颜色概念，玩家可以自由选择武器颜色。

新追加的怪兽主要是有蓝色鳞片的空中之王"飞龙里奥莱斯"，看起来应该会很强。

"街"和"村"的要素也得到了强化，在村中行走的时候装备的武器将表示出来，如果有漂亮武器的话背着到处走一定很酷。另外玩家间的交流部分也做了强化，在任务完成后大家可以到"酒场"一起去聊聊天，玩家间的交流都可以在这里进行，还可以相互间交换道具。



↑这里就是玩家间相互交流的场所了。



↑装备的武器会在画面中表示出来，帅气！

新敌人大飞龙！

还记得前作中那极难对付的大飞龙吗？这次又将有新飞龙出现，据说它还是飞龙之王，拥有无限的力量。

一定会是个难缠的家伙！





↑要对付这家伙还是要花不少力气吧！但估计火炮类武器又有了发挥的地方了。

不仅是游戏，网络部分也有强化！！

网络部分也做得更加人性化，而我国玩家关心的OFFLINE部分也做了强化，在自家可以自由地用CAMERA观看角色和装备的物品，在游戏中收集到的各种装备也可以在这里自由观看。单机用任务也将得到强化，使单机游戏的玩家也不会觉得十分乏味，这对我国玩家来说无疑是个利好消息，但要想体会游戏精髓恐怕还是得上网玩……



这就是角色新形象

双手拿双剑！

↓新武器类型"双剑"，攻击速度非常快的武器。



↑新角色形象面对群龙仍然面无惧色，从这个画面上来看游戏的出血程度是有增无减。



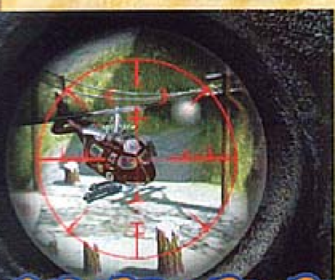
←好大的剑啊！攻击力也会是非常强吧，如果拿着这么一把大剑在街上走，估计别人都会躲着你吧……



←玩家的家里可以存放更多的道具了。

责编／无无







松鼠库克 重生战斗

Conker Live and Reloaded

XB	厂商：MICROSOFT/RARE	发售日：2005年3月
	类型：ACT	价格：49.99美元 / 其他：——

外表可爱的小松鼠 开始了重生后的战斗

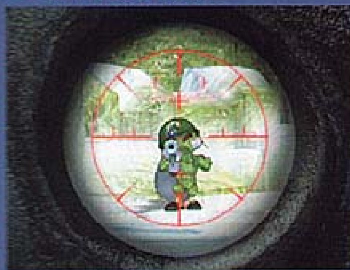
曾经在N64上大受欢迎的那只长相可爱但是满嘴油腔滑调的松鼠又回来了。本作基本继承了该系列的一贯风格，诙谐幽默但又不时伴随着血腥暴力的成分。本次游戏的副标题同时也是游戏的两个模式："reloaded"和"live"模式，即单机和多人模式。从展出的部分可以看出，本作的重点放在了多人同乐上，至于单人冒险的部分却被放在了次要的位置上，这也是顺应网络发展的需要。微软此次展出的试玩部分让我们看到了这款游戏的精华所在，这只小松鼠的表现的确令人期待。

传统的单机模式

这款游戏的单机模式将以当年在N64上推出的经典名作《Conker's Bad Fur Day》为蓝本，重新开发引擎，活用XBOX机能重新进行制作，并加入一些新单机要素。基本上可以算是Conker's Bad Fur Day的复刻版，这样，那些当初错过了这款经典作品的人就可以在新世代主机上重新体会名作的精髓。



一库克初期的武器只是一把装有刺刃的来复枪，随着游戏的逐步深入，库克还会有各种各样的装备。



[illegible]



一敌人都是荷枪实弹的士兵，因此贸然出击决不是明智之举。

精彩的在线作战

游戏的另外一个模式就是支持16人在线的live模式，玩家可以选用武器与技能各不相同的6种战士及5种完全不同的乘具在线进行乱斗。在LIVE模式下仍分为两类，一类是类似于拯救大兵瑞恩的怀旧战争模式(oldwar)，一类是类似于终结者的未来战争模式(future war)，当然，两种模式下所能使用的武器自然完全不同。



一试玩版中最常见的就是带有火焰喷射器的士兵，他们的攻击范围广，而且威力比较大，但是速度比较慢。

丰富的在线游戏

为了突出网络对战的乐趣，本作在LIVE模式里设计了许多竞赛模式可以供玩家选用，比如最为普通的死亡竞赛模式，以及恶搞各类电影名作场景的parody movies模式，还有一个充满乐趣的The Thing模式。



一XBOX版的松鼠库克自然要在网络部分大作文章，这必然大大有助于游戏乐趣的提高。



合作与碰撞 融为一体的乐趣

一上来的时候，所有人包括其本身都不知道到底谁是那个倒霉蛋，因此即要合作，又要随时提防别人。



充满未知的 The Thing

在这个模式下，有一名玩家初期就被设定为已被外星人侵入感染的角色，而大家的任务就是要找出他。

超高质量的画面 该给我们前所未有的喜悦



在微软提供的试玩版中，除了游戏给人留下深刻印象之外，角色的设计也十分引人注目生动，面部的刻画尤其细致。



PICMAN

吃豆

NDS	厂商：NAMCO		发售日：未定
	类型：ETC	价格：未定	其他：对应触摸屏

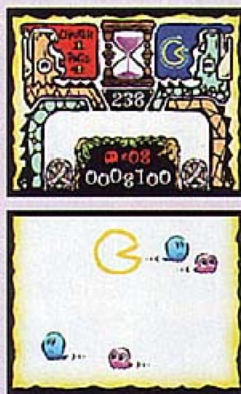
相对于以前的该系列游戏，本作的最大魅力在于玩家所操纵的角色是由自己在触摸屏上画出来的角色。这种直接在游戏场景中画出角色并直接影响游戏的新体验感觉将是前所未有的。

亲手创造自己的吃豆英雄!!



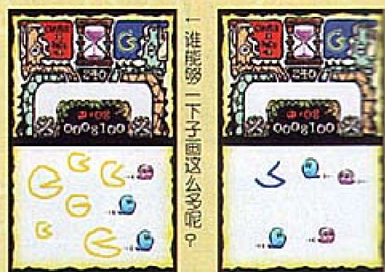
为新掌机量身定做

吃豆作为"骨灰级"的经典游戏，在以往的许多作品中，除了做到了3D化效果之外都没有太多的进化。而本作就不同了！双屏、手写笔，一个都没放过！



一本作利用双屏的地方还不是很有创意，但是看看下面的图片吧—什么？主角是自己画的！

在今年的E3游戏展中，NDS可谓是大放异彩。双屏外加上手写笔的设计使得游戏的方式变得更加丰富了，因此许多传统的游戏也能够借此机会被赋予了新鲜的感觉。"吃豆"自从FC时代就是家喻户晓的经典游戏，虽然简单但是挑战性一点儿也不弱。不过，一直苦于以后的作品进化不大，所以没能够将经典延续下来。这次不同了！本作充分利用了新掌机的独特设计，首先要一笔画出个PICMAN来，其出现后将按嘴的方向前进，可画的嘴的方向共有4种。游戏中虽然不能直接操纵主角前进，但可以在PICMAN的行进路线上画出竖线，PICMAN会根据线的起始方向来自动转向，如此就可以把敌人消灭干净啦。



一谁能够一下子画这么多呢？

执笔作画也能轻松游戏

玩这款游戏就像是自己变成了神笔马良，你可以用画笔创造出吃豆的主角。但是由于PICMAN的行动是不受你直接控制的，因此就要考验你的反应速度了。迅速在PICMAN的前方画一条线挡住PICMAN的去路，那么PICMAN就会转弯了，线的终点就是转弯方向，要快啊！



一这个游戏就是要考玩家的反应能力，慢性子可是玩不转啊！

学习创造PICMAN的方法吧

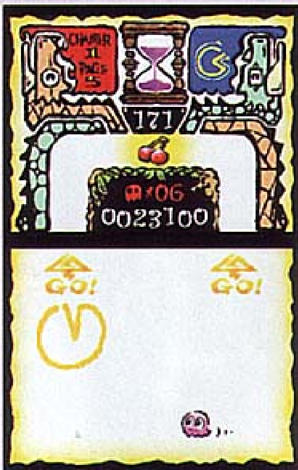
虽说本作的主角是玩家自己创造的，但是也要按照游戏的设定来画呀。否则，如果游戏的程序不识别你画的PICMAN的话，你也只能干瞪眼了。



借助新鲜独特的游戏理念

在掌机的方寸之间任意遨游

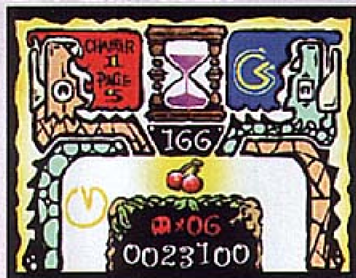


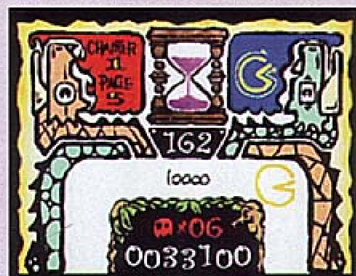


本作虽然看起来还属于一个小品级的游戏，但是其制作理念还是非常新颖的，起码让人觉得想尝试一下这种新鲜的玩法，能做到这一点，就证明NAMCO基本上是成功的。也许这只是一个试探的开端，相信以后还会有佳作问世的。

通过我们以上的介绍，读者们应该对本作有一个大致的了解了吧，其超高的自由度和"画出的角色可以立刻参与游戏"这种新鲜的感觉，想必大家都想要马上体验吧。据最新消息，游戏中还可以同时画出多个PICMAN参战，如此游戏一定会更加精彩好玩，现在大家还是静静地等待它的发售日来到吧。

↓加分关的设计虽然看似简单可是由于时间的限制，还有需要大家及时画出PICMAN并对准方向，这就有一定的难度了！





↑费了半天劲是不会让你失望的！看！足足有10000分的奖励呢！看来要创造新的高分纪录，这个奖励关是一定不能错过的！

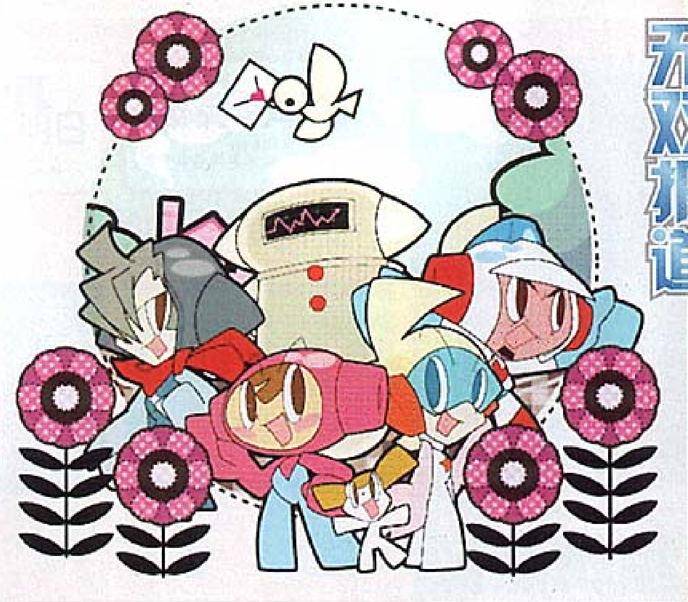
虽然简单，但是乐趣无穷。虽然朴素，但是魅力无限！钻地小子的简单乐趣将在NDS上再度呈现！



Mr.Driller Drill Spirit

钻地小子 钻地之魂

NDS	厂商：NAMCO	发售日：2004.11
	类型：PUZ	价格：未定	其他：——



无双报道

在更加广阔的地下世界 我们开始更有趣的挖掘

在NDS发布消息的时候，NAMCO就宣布将会推出“钻地小子”这款游戏来配合主机同时发售，不过目前该游戏的价格还没确定。“钻地先生”系列曾在街机、PS以及GBA等平台上推出，规则十分简单，只要在氧气降到0之前尽可能地向下挖掘，达到更深的地方。正因其简单的规则和轻松的游戏气氛，很多玩家都对其格外青睐，尤其是低年龄层和女性玩家。

全新主机带来全新体验

作为新一代掌机的游戏，本作自然要利用主机特有的功能，运用方向键和触摸屏两种游戏方式共存的操作模式。用触摸屏的话可以更加轻松简捷地进行游戏。此外游戏采取上下画面共同表示游戏画面的方式进行，使得游戏更有纵深感，“挖掘”的感觉更加强烈。



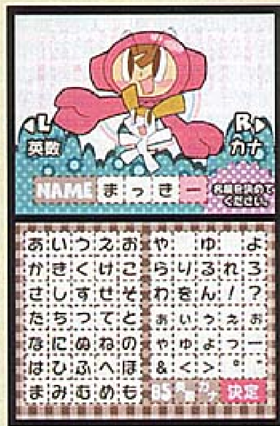
←这款游戏的双屏可不是一个显示游戏画面，而另一个是分数菜单。看到左边的图可不要误会啊。



←双屏的真谛在这幅画面中得到了完美的诠释。不过看着上面无数的石块是不是很有压迫感呢？

因双屏机能而产生的新模式

本作中将有运用到双画面机能的新模式登场，也就是“pressure模式”。这个模式中上面的画面表示的是地球破坏兵器巨大钻机，它会不停地向地下挺进，而玩家操纵的角色就在下画面，必须不停地向下挖，一旦被钻机碰到就GAME OVER。



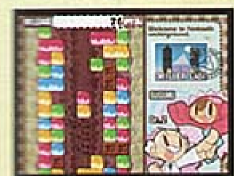
←就连姓名输入的时候，双屏也起到了独特的键盘作用！看起来真是非常方便啊。



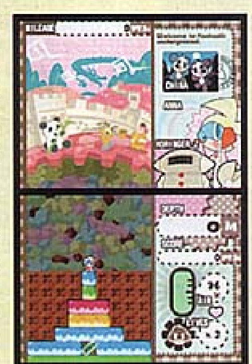
←在积攒能量后玩家还可以发射“钻机魂”，打中钻机的话可以使上面的大钻机停止运动一段时间。

丰富的游戏舞台

本作中将有9个舞台出现，是系列全作品中最多的。在游戏中玩家还有机会遇到其他的地下探险家，而且玩家也可以用他们哦。



←游戏中还新增加了“时间模式”，关卡是从100M到300M的短舞台，而玩家就要争取在这短短的距离中创造出最好的成绩，大家努力挑战吧！



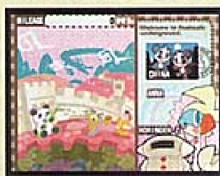
←这次的场景中也包含了我们中国哦！

更多新角色 更多新选择

←角色增加虽说是意料之中，但真正看到有那么多角色可以使用的时候还是很激动！







大家一起来挖宝藏吧！

←用不同的角色自然会有不同的感觉，但是至于能力有什么不同就不清楚了。

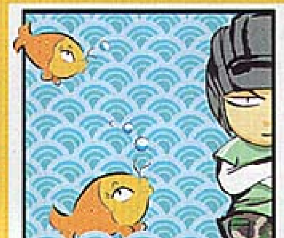


Editors Voice

编辑点评

Console Games

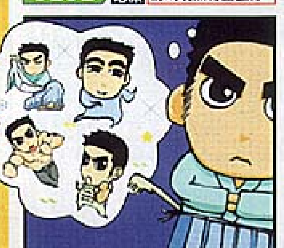
10月1日▶▶▶10月15日



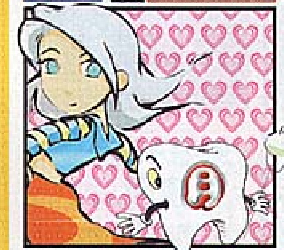
PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视



飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印象感受游戏

火影忍者 英雄2

NARUTO ナルティメットヒーロー2

9月30日 JP ACT



■ PS2
■ BANDAI
■ 7,140日元

游戏人数1-2人，记忆空间81KB。游戏品质不辱原作动漫的名声，参战人数总多，模式丰富，可变线并利用多种道具进攻的乱斗对战充满乐趣。

倘若是没有看过火影原作的人，其中的乐趣恐怕要大打折扣，尤其是对于完全忠实原作的剧情和必杀技动画，而用卡通渲染技术描绘的角色也极具漫画感，鲜有瑕疵。操作起来的感觉有些接近MD的魔强统一战，虽然省略了搓招的设定，但是仔细研究却有许多玄妙之处，特别是超杀画面，看起来别有一番韵味。同时，道具系统的导入，也增加了游戏丰富程度。

本作的素质还算不错，战斗时招式数量众多，更可灵活利用多种忍具配合攻击，虽然是动画渲染的效果，但打击起来的力度感和手感都值得称赞。但如果不太熟悉原作的话会对其中的一些招式、场景等等设计产生距离感，使得投入度等都会有所减弱，换句话说上手时游戏本身的fans倾向必须要先考虑一下。另外很多招式的判定和应对方法都要花时间去琢磨。

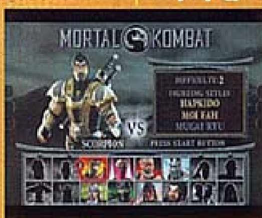
与前作相比，不少随着动画剧情推移而新增的角色都会在本作中登场。玩家可以在练习模式中熟悉所有角色的技能与招式。为了弥补前作类型过于单调的不足，这次的游戏中加入了不少RPG要素，以及分支剧情的选择等。当然，游戏最大的特色自然还是喧哗的忍术乱斗，灵活运用不同忍术的特性，即使只是低级忍术的组合也完全有可能打败强敌。

最近感觉火影已经被炒烂了，所以从心底里就有点排斥这种摆明了赚FANS钱的作品。本作可以选择的角色确实非常多，从鸣人到天天可以说是尽数囊括。游戏仍然强调各种五花八门的忍术技巧，大量特效、互动场景和漫画式手法的运用虽然使战斗更加热烈，但不免令人觉得有些头晕脑涨。即使新增了大量剧情要素，对非本作FANS而言相信仍然不够吸引力。

真人快打 圈套

Mortal Kombat: Deception

10月4日 NA FTG



■ PS2/XBOX
■ Midway
■ 49.99美元

游戏人数1-2人，PS2版记忆空间658KB，支持480p以及宽银幕显示。虽然是跨三大主机平台销售策略，但NGC的美版却要等到明年1月份才会发售。

“真”所特意追求的暴力血腥，造就了其在业界与玩家中的褒贬不一。如果单从爽快感和发泄的角度讲，系列的支持者也依然会对6代感到满意。每个场景中特定的、可以一击必杀的机关算是比较有杀伤力的卖点，为稍显僵硬的角色动作增加了华丽的噱头。而出招也比传统的日式格斗游戏简化许多，不存在任何上手问题，反之，操作技巧则被摆到了次要的位置。

阔别多年后重新出现的作品，我个人还是有一点怀念的，当年在SFC时代这个作品给人的震撼还是相当大。随着3D技术的进步，这个游戏的画面效果更好了，表现得可以更加血腥，更加无情，游戏里附加的几个小游戏模式都很有意思，比如国际象棋和方块，虽然完全颠覆象棋的规则，虽然可爱的Q版形象在这肃杀的气氛里显得突兀，但对这创意，就是一个字：赞！

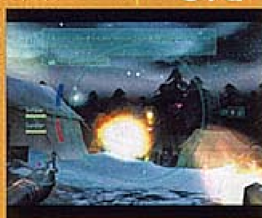
血腥，极其血腥！——这是在试玩本作之后北斗的第一感觉。作为一款北美厂商原创的格斗游戏，出现暴力画面并不奇怪，不过本作在这方面的刻画似乎过重了，甚至让人有变态的感觉。当然抛开这一点不谈的话，游戏本身还是不错的，简洁有力的格斗技、入木三分的真实打击感以及丰富的游戏模式都是本作的特色。建议大家可以玩玩，但不要痴迷其中。

小试身手然后惨败下阵，其原因是被那些晃来晃去的“挂尸”砸在了身上，不过游戏过后的总体感觉还是相当爽快的。人物的终结技等动作和场景破坏、转换的接续感相当不错，利用陷阱、机关等周围的道具来虐杀敌人的设定虽说过于残酷但也是吸引人的一大原因之一。本作中的游戏模式相当丰富，像国际象棋、对战方块等，可以用来调剂一下被血腥战斗冲昏的头脑。

太空堡垒 侵占

Robotech: Invasion

10月5日 NA STG



■ PS2/XBOX
■ Global Star
■ 39.99美元

游戏人数1人，PS2版记忆空间459KB，基本属于FPS类型的作品，但其实可以通过视点变换把自身完全显示出来，对第一视角有生理晕眩反映的玩家不用太担心了。

对于真正的FPS迷而言，这样的游戏恐怕只能成为业界的笑柄，虽然它从头到脚都带有HALO的影子，但是对于FPS的把握却显得相当幼稚。尤其是子弹击中敌人后的特效，难免有投机取巧之嫌，除了一点色彩变化以外，毫无其他雕琢。而敌人AI过低的情况也明显导致缺乏紧张感。在游戏中后期加入的变形设定算是给玩家的惟一补偿。游戏对纷乱战场气氛的营造还算可以。

搞什么呀……可能作品的时代设定大家都不会很了解，听某些人说这已经是第3部了，地球已被占领了云云。看看游戏，也还贴切，尽是一些和大怪兽作战的情景。但以往感觉这个动画就应该是在太空里飞来飞去变形打架的，现在突然变成了FPS，尤其是还很像HALO，让人感觉真的好怪。玩的时候总有些迷惘，心里空落落的，不知自己身处何世。

“ROBOTECH(太空堡垒)”可以说是整整影响了一辈人的动画巨作。这次能够在游戏中再次重温儿时的梦想实在是让人心情激动。游戏中最重要的战斗工具就是在原著第三部出现的变形摩托CYCLONE，依据型号的不同性能方面也有着明显的差异。战斗画面相当刺激火爆，音乐也配合得比较到位，只不过美式风格的操作可能会让不少玩家觉得不易上手。

开场熟悉的音乐一下子将我带回到了往日的时光，游戏采用了美版的《ROBOTECH》第三部作为背景。游戏中，玩家可以见到大量动画中熟悉的装备、机体。而满天的爆炸、因维德的人绿血、远方坠落的飞机都充分烘托出了原作的效果。随着游戏的发展，玩家可以获得变形摩托、夜视等不同的能力，惟一的缺憾就是画面过暗，有时很难发现隐藏在树丛、了望塔上的敌人。

炸弹人大乱斗

Bomberman Battles

10月7日 JP ACT



■ PS2
■ HUDSON
■ 6,279日元

游戏人数1-4人，系统记忆所需空间103KB，游戏中各个模式的save又分别额外需要空间，是一个用来与众人同乐的休闲游戏，也许女性玩家会更倾向一些。

如今越来越多的厂商把“大乱斗”题材当成了保证利润的救命稻草，而炸弹人也没能走出这个俗套。不过新加入的棒球、网球模式却给玩家带来意想不到的乐趣，这些运动项目的设定中规中矩，与Q版角色的滑稽动作形成了有趣的对比。当然，最让人欲罢不能还是2V2的原始炸弹人模式，其中快乐大概不能用只言片语描述清楚，加上对一些细节设定的调整，形式流俗的炸弹人依旧乐趣多多。

很耐玩的系列，但怎么这么多年来始终没有什么变动呢？难道这就已经是这个系列的极限了？本作则突破了这点，大胆加入棒球、网球、GOLF等模式，使炸弹人们在其他竞技项目里也可以一展身手。但太碎且没有主游戏模式的结构设定，难免让人感觉这是一个迷你游戏的合集。虽然充满乐趣和轻松，但Z戏场地观众席上悍然将人处理成纸片状实在是有些哭笑不得。

不愧是被称为“大乱斗”的游戏，除了大家所熟悉的经典战斗模式之外，还追加了网球、棒球与高尔夫三种运动类游戏。尽管游戏画面只是一般水准，然而此类乱斗游戏的精华所在是与好友同乐，如果有PS2四分插的话还可以最多四人混战成一团 。闲暇时间一起混战一场轻易就能让气氛热闹起来。如果只是一个人玩的话本作的趣味性就会大打折扣，但与CPU一战也不失为消磨时间的一种方法。

这款炸弹人也许只能算是闲暇时打发时间的小品级游戏。除了比较经典的最多4人同乐战斗模式以外，其他的网球、棒球和高尔夫球模式从操作、画面、音乐上来说都只是一般般而已，单就可爱来说角色的设定、表情还是蛮不错的，但过于鲜艳的色彩反倒令人眼晕。玩来玩去我个人还是最怀念当初那种原始的炸弹人。推荐朋友聚会时用来混战一场一较高下。

官方网站 http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/ps2_naruto2/ | http://mkdeception.midway.com/deception.php | http://www.globalstarsoftware.com/robotechinvasion/ | http://www.hudson.co.jp/gamenavi/gamedb/softinfo/



Editors Voice 编辑点评

Console Games

10月1日 ▶▶▶ 10月15日



小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



彭火 编者论派 ●理论研究派 书本知识极其丰富



唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对读盘毫无惧色

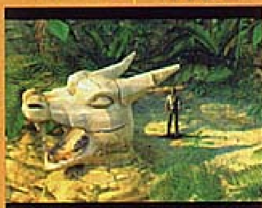


布塔 编者论派 ●竞速赛车派 在速度中追求极致

断剑 眠龙传说

Broken Sword 眠れる竜の伝说

9月30日 JP AVG



- PS2
- MMV
- 7,140日元

游戏人数1人，要占据1085KB记忆空间。此前曾于2003年底分别先后推出过PC和XBOX版本，这次虽然号称是日版，但其实只加了一条日文字幕可选。

看这款游戏的名称一下子就让人联想到英雄救美式的古代传说。但是出乎意料的是游戏的舞台竟然是现代！虽然类型被定为AVG，但是给我的感觉完全没有冒险的刺激感。不过我说了这么多可不是在贬低这款游戏，其实这部作品还是非常不错的。多线剧情的穿插描述，就像是在欣赏一部电影，个性十足的对白也充分显示了该作制作的用心，但是画面处理上还是需要加强。

本作是一款欧美风格下非常标准的解谜类游戏，而最大的特点，也就是全力强化了游戏的解谜特性——也意味着几乎完全放弃了游戏对玩家操作的要求。游戏数条线索依次进行，剧情交代也是跌宕起伏，虽然有点老套，但处理得当，会经常令你感到出乎意料。解谜部分的写实化也是本作最大优点，同日本同类游戏解谜过于浮夸和脱幻相比，是禁得起玩家较为苛刻的挑剔的。

不曾了解之前还以为是一款素质平庸的凑数作品，但其实却颇值得一玩。游戏结合了3D平台跳跃和时下流行的AVG解谜要素等多种形式，但又不在操作和技术性上难为玩家，算是十分体贴；谜题方面的思考很有趣味。剧本的编写比较吸引人，有类似电影的表现力。但画面素质只能说一般，干净是最大的优点，但一些地方取代多边形表现的只是用了一层简单的贴图。

一款看和玩同样有趣的游戏！眠龙传说中没有华丽的CG和复杂的系统甚至是隐藏要素，但其具有的深厚游戏性是不可忽视的。游戏最大特点在于"点触发"式的谜题设置，看上去挺简单但相当有意思。过场与游戏的衔接很自然，很有点大片的味道。虽然本作也有些不尽人意的地方，如操作系统不太直观，但确实是一款很优秀的AVG作品。推荐所有玩家都能尝试一下。

高达SEED 去往无尽的明日

机动战士ガンダムSEED 终わらない明日へ

10月7日 JP ACT+STG



- PS2
- BANDAI
- 7,140日元

游戏人数1-2人，记忆空间298KB，同是热门动画改编而来的游戏，本作的游玩素质就比较有问题了，只是其中穿插的大量动画过场以及语音对fans将是吸引力。

高达的游戏真是多到分不清了！虽然出得频繁，但是游戏品质倒是没有太令玩家们失望。这款游戏还好不是策略模拟类，转而成为了突出动作要素的3D射击游戏，这使得游戏增加了几分新鲜感。玩家扮演的两位主角也都忠实地再现了原作故事剧情。其中最令人称道的是对战模式，两人分屏作战使得游戏的乐趣倍增。游戏中可以购买事典使人对世界观的了解进一步加深。

至少算是令我失望的一部作品吧。用倒退来形容或许有一点过分，但与BANDAI之前推出的作品相比，在操作上出现了至少说令我难以接受的退步。其中取消远距离目标锁定这一基本设定，便是最大的失误，这使得本来就活动不便的高达在空中的行动完全丧失了可控性。虽然画面构成上较之以前进步很多，但同屏依旧只能与几个敌人战斗的缺点，反而暴露的更加充分了。

刚上手的时候还觉得热血，但渐渐就发现不太对，机体动作表现上的呆板和僵硬是最要命的地方，感觉就好像是几个模型手办放在一起摆成各种姿势，然后拍下来再连续播放就当成战斗画面了。系统方面虽然也并非潦草设定，但总体来说纯fans倾向还是严重了一些，包含的多段过场动画以及声优的倾力表现也许才是最大的亮点，但游玩方面实在缺乏吸引力。

感觉高达的动画越到后来越……不知道是否同题材游戏也受到不好的影响。又一款来自BANDAI的高达游戏，其素质与以前作品不但没有提高反而有退步。粗糙的建模和机体生硬的动作实在是让人难以忍受。更糟糕的还在于本作蹩脚操作和视点方面的问题，虽然配有地图，但还是很难迅速发现并准确锁定敌人。或许只有真高达FANS才会深入研究本作，普通玩家随便试试便可。

剑风传奇

ベルセルク 千年帝国の鹰篇 圣魔战记の章

10月7日 JP A・ACT



- PS2
- SAMMY
- 7,329日元

游戏人数1人，记忆空间162KB，同期发售初回限定版"烙印の箱"，定价10,479日元。游戏不仅仅是fans向，自有其亮点。重剑挥舞起来的感觉十分到位。

在玩过了DC版之后对于本作可谓是万分地期待！本作的故事是依据原著《千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章》的剧情所制作的，因而亲切感十足。但是惟一不足的是游戏的造作感，卡兹挥舞的那把巨大的屠龙剑似乎有些太重了，以至于行动十分缓慢！因此失去了前作的爽快！但是超过前作的丰富武器似乎也弥补了这一缺憾。流程中完全无法自由调整视点给人以很生硬的感觉。

仿佛当年DC版一样，本作忠实地再现了主人公津在手持超大巨剑时沉重的打击感觉。但本作中敌人数量更多，而且敌人被砍中后的效果也更为丰富。在操作上，本作加入了更多的攻击技巧，增加了特别的攻击演出，增加了更多的组合技，尤其是加入了升级系统，使得游戏耐玩性与表演性大幅增加。惟一不足的，是本作画面略显单调，不熟悉动画原作者，对本战斗系统难于理解。

游戏对于动作力度的把握和表现很不错，写实地展现了主人公挥剑浴血厮杀的那种惨烈以及黑暗深沉的世界观。但过于注重表现沉重感导致在敏捷性和速度方面的平衡做得不好，另外场景有时也会带来单调的感觉。画面表现在一些方面很粗糙，比如水洼就好像钢板一样没区别；但有时又很注意细节，比如不同轨迹的砍斩都会通过怪物不同的受创方式表现出来。

我们确实可以在游戏中体会到原动漫作品中那种独特的厚重感。不仅是在情节设置方面，在操作上，手持巨剑与敌战斗时的感觉把握得相当到位。与其他动作类游戏相比，本作的节奏要明显慢许多，在BOSS战时也似乎少了些应有的激烈。游戏中加入了人物及武器升级的系统，使得游戏可玩性大大提升。在等待新的动漫版推出时，我们可以先拿这款游戏过过瘾。

世界拉力锦标赛4

World Rally Championship 4

10月29日 EU RAC



- PS2
- SCEE
- 29.99英镑

游戏人数1-2人，记忆空间428KB。作为WRC惟一官方授权游戏，其对竞速的表现堪称狂野。游戏中包含有众多真实的赛车、赛道以及车手资料。

绝对是一款素质超凡的拉力赛车游戏！就算跟《GT4》相比，也毫不逊色。游戏对赛道的环境刻画得十分细致逼真，而赛车本身的效果更是无可挑剔，无论是反光和光源的处理，还是撞击后玻璃的裂痕都做得几近真实效果！而且游戏中丰富的车辆资料，还有车手和敌装等都得到了真实再现，难怪风林一直对这款游戏称赞有加！REPLAY模式中的多角度回放给人深切的真实感。

作为画面极为趋向朴实的系列，4代将这一传统在PS2上发挥到了极致。操作上较之前作略微复杂，但系列关键的手感处理依旧未变，车辆控制极为敏感灵活，初上手的玩家可能会对本作车辆的灵敏度感到一点不太适应。但敏感的操作使得在极其复杂的路况下，玩家可以比较灵活的控制车辆。但泥泞真实的道路可是不会给你的车辆留下任何情面，车辆被撞坏的细节是非常精确的。

拉力车赛本身就给人以一种硬朗狂野的感觉，本作很好地展现了这一点，从画面表现到音效都带有那种从尘土中驰骋出来的味道。游戏于细节方面的表现也令人赞叹，各种不同程度的碰撞都会在车身上体现出来，而且在回放模式中几种可供选择的镜头角度都给人以观看现场直播的真实感。各方面真实资料的收录以及多种游戏模式的设定都是吸引玩家之处。

惟一得到FIA认证的WRC4与其他同类题材游戏相比，确实有很多出众的地方。车辆的建模非常细致，REPLAY的镜头运用相当专业，让人有收看转播的感觉。赛道和3D环境比前作更为真实。游戏中收录的众多真实赛车及车手资料更是让车迷玩家大呼过瘾！游戏操作感同样优秀，在力求真实的同时也保证了所有玩家都能轻松上手。喜欢赛车游戏的玩家一定不要错过。

官方网站

http://www.mmv-i.net/game/ps2/brokensword/index.htm

http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/seed_last/

http://www.sammy.co.jp/berserk/index.html

http://www.scee.com/games/ps2games.jhtml?localeTitleId=1054319



Editors Voice

编辑点评

Pocket Games

10月1日▶▶▶10月15日

雪人 编者论派 ●生僻冷门派 对热门游戏不感冒

暗凌 编者论派 ●重度精修派 对沉迷的游戏极了解

无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行

宇部 编者论派 ●善良稳重派 善做总结性看法

火炎纹章 圣魔之光石

ファイアーエムブレム 聖魔の光石

10月7日 JP S・RPG



- GBA
- NINTENDO
- 4,800日元

游戏人数1-4人，对应GBA专用通信线。著名的战略系列最新作，难度方面设置得并不过分，系统上并无太大变化，队员一旦被KO也就彻底挂掉的设定依然还在。

伴随着那气势宏大、激动人心的音乐，《火炎纹章》的新作再次来到我们面前。本作让人感觉更加华丽，似曾相识的人物造型也让老玩家自然地产生了亲切感。本作在系统等诸多方面依然保持该系列惯有的风格，相信无论是新老玩家都能比较容易上手。作为SLG类的元老级游戏，本作的惊人魅力决不低于前作，喜欢SLG游戏的朋友绝对不可以错过。

期待已久的火纹最新作，游戏实际表现很不错，比前作增加了新的职业，出现分支转职，幸好没有让偏爱魔法系的ME挑花了眼，道具也增加了新的种类，在地图上与魔物的自由战斗让不喜欢去斗技场的ME杀得痛快，沙漠里的宝物仍然那么珍贵，秘密商店里的道具仍然那么昂贵……看来这款游戏至少可以让ME玩上半年了。但是系统在稳定继承的基础上该考虑有更多变化。

强力推荐，不过估计不推荐大家也会玩的。GBA版的火纹其实系统上已经非常纯熟了，甚至可以说是完美，没有任何更改的必要。但玩起来有时会感到缺点什么——比起系谱来说缺少的就是特技。本作把这致命弱点做了弥补。游戏还加入了转职时的职业选择，以及多重分支路线，真的是很不错。偶最近也和北斗成立了攻关联盟，玩的不亦乐乎，大家也一起来享受吧。

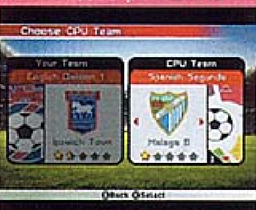
熟悉的画面、熟悉的音乐、熟悉的人物设定以及熟悉的操作系统，让我们再次看到了战略游戏王者——火纹的归来。本作的游戏画面比GBA上的前两作有了进一步提高，最体贴的就是可以无需一周目就能直接从游戏开始选择"困难"，老鸟们终于不必在普通难度下浪费时间了，并且转职系统增加了更多的变数。本期强烈推荐的作品，绝对值得玩家们再三品味的经典之作。

http://www.nintendo.co.jp/n08/be8j/index.html

FIFA足球2005

FIFA Soccer 2005

10月12日 NA SPG



- GBA
- EA SPORTS
- 29.99美元

全方位开花的作品，不仅是GBA，连PS和N-Gage平台也没有放过。作品收录了超过350支有官方授权的队伍，并且还包含有多种游戏模式。

喜欢足球游戏的朋友对《FIFA》系列应该不会陌生，本作是其在GBA上推出的新作。游戏的画面比较粗糙，让人有些失望。场上球员的动作比较单一，战术组合及阵形等方面也由于机能所限而显得很少，值得高兴的是球队的人员名单比较接近于现实。玩惯了其他机种上的FIFA玩家可能会对本作的画面很不适应，但是喜欢掌上足球的玩家还是可以尝试一下。

运动游戏苦手啊，小玩之后很自然的拿它与WE对比了一番——果然还是动作简单的游戏比较适合ME啊。游戏的整体难度不算高，终于可以灌对方而不是被对方狂灌了(下底传中的老套打法还真是致胜法宝)，画面还算不错，只是，只是，心疼ME的SP啊，总觉得玩起来像是在玩格斗游戏的那种按键频率。画面上是不必有什么期待了，但是多种游戏模式使人有些玩的欲望。

一向以追求最真实的足球感觉为准则的我觉得FIFA实在是难如人意，除了画面做得相对细腻之外，其余都太假了！FIFA2005的带球动作有些僵硬，就像是球粘在脚上一样。皮球在空中的运行轨迹也不太符合现实，特别是射门时的球速，简直快得离谱！还有就是判罚尺度，似乎裁判们都是近视眼，对一些严重的犯规居然都视而不见！感觉其它平台版本上的问题同样带了过来。

系列的名声响亮，但放到GBA平台上至少其画面表现力就变得很苍白了，好在游戏在控制方面的设定处理得还算体贴，有些地方甚至有贴近家用机的手感。另外以前一些只在家用机等平台上才能呈现出来的要素也引入到了掌机版上，比如观众席上的细节以及音乐欣赏等等。总体来说虽然让足球运动游戏迷在路上就可以找一下感觉，但整体素质还是平平。

http://www.easports.com/games/fifa2005/gba.jsp

看上去并不美



Def Jam Fight for NY

厂商：EA GAMES
类型：ACT(Wrestling)
平台：PS2/XB/NGC

游戏最多可以4人混战，风格硬朗的同时又不缺乏细致设定。

是个格斗游戏爱好者？——暂时从《街霸》、《VR战士》的世界里抽出身来，尝试一下美式的摔跤和街头打斗吧。EA出品的这一款《Def Jam Fight For NY》（纽约街头格斗）正适合你。

如果玩过前作《Def Jam Vendetta》的话，那你一定知道这是一个以大量明星Rapper（饶舌乐歌手）出演为卖点的游戏。Fight For NY更是变本加厉，有超过40位明星粉墨登场。当你看着Method Man、ICE-T等等歌手在游戏中晃着肩膀、踏着充满Hip-Hop风格的步子走动时，一定也忍不住扭动身躯的欲望。更重要的是，在游戏性方面Fight For NY比起前作来有了令人刮目相看的进步。

在Fight For NY中，你会扮演一个拳手，卷入纽约地下格斗世界中两大帮派的血腥争斗中。如果没看到出品公司标志，你八成会以为这个游戏出自暴力宗师Rockstar之手。抓起对手扔到墙上，趁他撞得晕头转向的时候狠狠地往他脸上踹几脚；把对手骑在跨下，然后来一个桑吉尔夫式的“螺旋打桩”；或者从旁观者手里夺过一根台球杆，在对手身上抽成两段；甚至把对手扔进地铁隧道，狞笑着等待列车呼啸而来……天哪，希望明星们不会因为“自己”遭到如此不人道的对待而上告法庭。不过夸张归夸张，细节方面可是做得一点都不含糊。包括街头格斗家、摔跤手、擒拿专家等在内的五个流派各有所长，拳打、脚踢、抓投、拆解等等动作也都做得一板一眼。游戏的系统虽然简单，但是称得上平衡合理，手感也属上乘。而那种火爆刺激的感觉更是你在其他游戏中所找不到的。

当然，在纽约的生活也不是只有残酷厮杀，个性装扮系统更能使玩家得到最大限度的乐趣。你可以到服装店、首饰店、纹身店、发廊等场所逛逛，只要愿意，随时都可以“改头换面”。别以为这只是一个噱头，这可是关系到你的观众支持度的哦！地下格斗世界的观众可不会老老实实地呆在看台上，他们也会参与到打斗中来！如果你被推到观众身上，他们说不定会一把揪住你，和对手一起把你臭揍一顿！至于观众对你采取什么样的反应，就要看你穿着的品位了。如果你能够让观众满意的话，那倒霉的就是你的对手了……

最后，Fight For NY支持最多4人游戏。你可以使用自己的原创角色或者游戏中的预设人物，邀集几个朋友来一场眼花缭乱的大乱斗。随着Hip-Hop的节拍扭动自己的身体，看着屏幕上火爆夸张而令人捧腹的打斗，与朋友们一起大呼小叫你争我抢，难道还有什么比这更棒的事情吗？现在就进入Fight For NY的世界吧！

本栏目提供的售价以最初标准店头零售价格为准，其中所公布的日版游戏已为税后价，美版则未含消费税。

由于现在的游戏跨平台、多地域版本发行的现象越来越多，我们的介绍也开始尽力纳入日版以外的信息，其中地域标记说明如下：JP(Japan)日版；NA（North America）北美、美版；EU（Europe）欧版。

分数	评价	说明
40分	烤乳猪的一部分	丰盛华美的大餐，是绝对的精品！
36～39	一块美味的PIZZA	时尚而又能吃饱的正餐，值得细细品尝！
32～35	香喷喷的汉堡	很流行的食物，味道也不错，适合大众。
28～31	[illegible]	松软的食品，饥饿时可以用来填肚子！
16～27	[illegible]	实在没东西吃的时候可以用来打发时间。
0～15	没人吃的	能得到这个评价，这游戏可以去死了！

责编/唯圭

特别策划

年末商战开始在即，在期待众多全新大作到来的同时，还有一件事备受电玩业界及广大玩家们的关注。这就是，SONY及NINTENDO即将发售各自的新掌机——PSP和DS。通过本刊以前所做的系列报道，想必大家对于这两部新主机的硬件性能都已经有了比较系统的认识和了解。而在软件方面，SONY和NINTENDO却都一直显得比较保守、低调。直至东京电玩展2004之时，对应两款新掌机的多部软件产品才陆续浮出水面，与媒体及玩家见面。左右新主机销售状况的因素有很多，其中，来自于硬件性能方面的影响固然不可忽视，但软件方面实力的强弱与否，对于新主机抢占市场份额来说同样至关重要。接下来，就让我们结合已经掌握资料，在PSP和DS正式发售前夕，对双方软件阵营进行一次检阅。

NINTENDO DS 阵营

超级马里奥64 DS

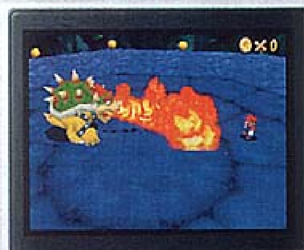
■厂商：任天堂　■发售日：2004年12月2日
■售价：4800日元（含税）　■类型：3D动作

在DS上享受超越从前的乐趣！

重新制作的DS版超级马里奥64，将借助触摸屏、双屏幕及无线通信功能，为各位玩家带来前所未有的全新乐趣！游戏包括了三个模式："MAIN GAME"、"对战GAME"以及"迷你GAME"。


↑瓦里奥与路易的加入一定会为本作增色不少，期待他们精彩的表现！

MAIN GAME模式以原先的N64版本作品为基础重新制作并增加了许多新要素，包括以前所没有的新人物和新谜题等，路易和瓦里奥等人的加入让游戏内容变得更加丰富和有趣。无论玩过或没玩过原作的玩家，一定都可以在本作中找到自己想要的东西。游戏的时候DS的双屏分别显示游戏画面和2D地图，的确是体贴方便的设计。





DS版另一大值得注意的新变化就在于多人游戏。玩家可以和朋友一起进行一场激烈的比赛，看谁能收集到最多的星星！你能相信么？只要有一盘游戏卡带便可轻松开始多人游戏。这一切都要感谢DS独特的DOWNLOAD功能。此外，游戏中包含有30种以上的迷你游戏，绝对能让你玩个够！

超级马里奥64DS，绝对是一款能够让任何玩家感到满意的出色作品！同时也期待DS的原创马里奥游戏早日出现。

←马里奥与库巴再一次对决，与以往不同的是这次是在DS上。

银河战士：猎人 锦标赛

■厂商：任天堂　■发售日：未定
■售价：未定　■类型：射击

始祖动作游戏银河战士与任天堂DS重生！

游戏并非为传统的2D动作游戏，而是采用了与GC版银河战士那样的全3D表现方式，而画面看二者也很类似。这款DS上的首部银河战士作品有着较为丰富的游戏模式，单人游戏包括在限定时间内打倒敌人的"Regulator模式"、激烈的"锦标赛模式"以及在球体状态下用最短时间到达终点的"モーフBall模式"。另外，游戏中还收录了共3个种类的多人游戏场地，利用DS主机的无线通信功能，玩家们还可以享受到最多4人一同战斗的乐趣。


↑游戏的单人模式，画面感觉与GC版银河战士比较类似。

从最新掌握的消息来看，本作将不会采用触摸笔的控制方式，那些担心因为长时间游戏而给触摸屏带来损伤的玩家们可以放心了。

马里奥赛车DS

■厂商：任天堂　■发售日：未定
■售价：未定　■类型：RAC

借助无线通信功能，轻松进行对战！

马里奥赛车DS也已经公布。在本作中，利用DS的无线通信功能，可以轻松实现最多8人的对战。当然，在单人游戏模式下，也有很多丰富的要素。



←光就画面而言，马里奥赛车的确是系列最强作！





相信借助DS主机的强大性能，这款全新的马里奥赛车将成为系列中最最有趣的一部作品！

→DS上下屏幕各有用途，上方为游戏画面，地图清楚地显示在下面屏幕中。

Pic-To-Chat

■厂商：任天堂　■发售日：2004年12月2日
■售价：（NDS主机内置功能）　■类型：COMMUNICATION

NDS主机内置Pic-To-Chat图片聊天功能 支持最多16人的无线通信！

Pic-To-Chat将使得NDS拥有最多16人的无线通信功能，这也的确是NDS主机的一大特点，与双屏幕和触摸屏同样引人注目。借助Pic-To-Chat，玩家可以把在通过触摸屏输入的文字或图形信息发送至其他人的主机上，而对方也可以对收取的信息进行改写、替换等操作。

虽然只是一款主机内置的通信用软件，但仍然具有不少乐趣。除了文字，玩家还可以亲手绘制一篇四格漫画发送给朋友，以这样的形式进行沟通是不是很新颖？相信以后，Pic-To-Chat还会有更多更有意思的用法被发掘出来，它必将凭借简单的操作方式受到男女老少的欢迎。



↑除了文字，这个软件同样支持图像的输入及传输。



↑通过Pic-To-Chat，玩家之间可以方便地进行交流。

NINTENDOGS

■厂商：任天堂　■发售日：未定
■售价：未定　■类型：SLG

在DS上喂养可爱的宠物小狗！

NINTENDOGS实在是一款非常可爱的游戏，玩家可以在DS上喂养自己的宠物小狗，最多可以有3只。和现实生活中一样，玩家必须对小狗充满爱情与呵护，小狗表现的好，不要忘记奖励一下哦！除了和小狗一起玩耍，还可以带着它参加DOG SHOW，想一想，自己亲手带大的小狗取得比赛的胜利该有多高兴！



↑这个游戏画面看上去也十分细腻，小狗的表情活灵活现，这全靠DS的机能。

在游戏中，小狗会以全3D的形式出现，借助DS主机的机能，它们有着非常接近于现实的动作表现。游戏的操作非常有特点，玩家可以利用麦克风通过语言来训练小狗。而且，这并不是依靠事先收录在游戏中的语句来实现的，而是因为游戏具有记录玩家语言的能力，真是太不可思议了！游戏的另一引人注目之处在于，利用DS的无线通信功能，实现2名玩家之间的沟通与交流。



↑如此可爱的游戏一定能受到女玩家们的喜爱。

网球王子 2005 RYSTAL DRIVE

■厂商：KONAMI　■发售日：2004年12月
■售价：未定　■类型：SPG

追求极至！无我的境地！



继GBA版网球王子2003、2004之后，该系列最新作网球王子 2005 CRYSTAL DRIVE将登陆DS。新作采用512M大容量卡带，除收录前两作中的所有人物外更有新人加入，使得出场人数达到64位之多，可谓系列最高！FANS们一直期待的“团体战模式”终于在最新的网球王子2005中得以实现。从此，玩家便可以选择自己喜爱的选手组队参加比赛了。

另外，在原作漫画中的“无我的境地”也将在新作中有所表现。通过在DS下方的触摸屏上进行相应的操作，便可以发动左右局面的必杀技！此系统不仅对应原作中真田等人，游戏中所有的选手均可以使用。



↑新作中的人物选择画面，教练的出现是新加入的要素。

口袋妖怪DASH

■厂商：任天堂　■发售日：2004年12月2日
■售价：4800日元（含税）　■类型：动作竞速

用触摸笔控制皮卡秋和对手来一场激烈的比赛吧！



↑游戏采用俯视的视点，不知在实际操作时是否别扭。



↑图中出现“SPEED UP”的字样，不知道是怎样出现的，道具还是系统？

本作是一款独特的动作竞速游戏，玩家将控制皮卡秋进行一场“口袋妖怪DASH 锦标赛”。奔驰在海天之间，我们最终的目的就是取得比赛最终的胜利！

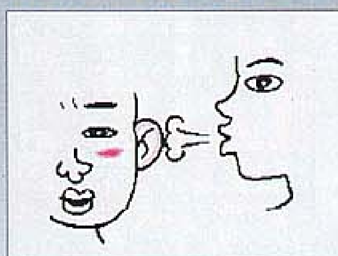
口袋妖怪DASH与以往任何竞速题材游戏最大的区别就在于它那独特的控制方法——使用触摸笔。借助DS主机搭载的触摸屏，玩家绝对可以获得从未有过的独特感受。

本游戏同样支持多人模式。

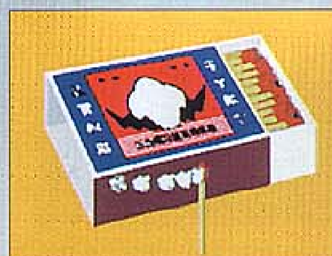
触摸瓦里奥制造

■厂商：任天堂　■发售日：2004年12月2日
■售价：4800日元（含税）　■类型：瞬间触摸ACTION

利用触摸笔与麦克风，挑战全新的瓦里奥制造！



↑利用DS的麦克风，竟然可以用吹气的方式来进行游戏！



↑本关的任务是点燃火柴，估计是要用到触摸笔了。

极具人气的瓦里奥制作系列的第四部作品即将出现在DS上！瓦里奥制造系列之所以广受欢迎，主要归功于它独特的作品风格。玩家通过许许多多构思巧妙的小游戏，在短短数秒的时间内真切体会到游戏所带来的乐趣。全新的DS版瓦里奥制造不再使用按键来进行游戏。取而代之的是触摸屏及麦克风，甚至还包括对着主机“吹气”的操作！玩家不用担心这样一来会有什么不方便，实际上只需短短几个游戏的试练，大家就能完全掌握这种操作。DS版瓦里奥制造会收录180多种不同样式的精致小游戏，绝对能让玩家获得前所未有的新鲜的游戏感受！



↑某些小游戏会同时用到两个屏幕，不知这个投掷铁球的迷你GAME要如何操作呢？

进修医生 天堂独太

■厂商：SPIKE ■发售日：2004年12月2日
■售价：5040日元（含税） ■类型：医院AVG

“请相信，我一定可以帮助你！”

主人公天堂独太毕业于一所著名的医学院，之后来到圣命医大附属医院实习。在这里，他遇到了各种各样的病人，对于天堂来说，这都对自己所学知识的检验。“请相信，我一定可以帮助你！”

游戏中，玩家要操作天堂独太一一对前来就诊的病人进行诊治。当然，除了自己的判断，还可以得到来自前辈医师们的帮助，从对具体情况和细节有更好的把握。最后玩家就要亲自来进行手术，这一切都是通过触摸屏来进行操作的。

运用你所掌握的知识，去帮助那些被疾病所困的人们吧！



一为了能够更好的帮助患者，不断的学习努力是必须的。

钻地小子 钻地之魂

■厂商：NAMCO ■发售日：2004年12月2日
■售价：5040日元（含税） ■类型：ACT

极其简单的操作方法任何人都能够掌握！来自NAMCO的究极钻地游戏即将登录DS！





一从图片可以看出，游戏中的关卡还是相当丰富的。

以简单的操作和有趣的游戏内容而广泛受到玩家欢迎的“钻地小子”终于来到DS！本作新加入了一个“压力模式”。在这一模式中，玩家控制钻地小子一边钻探深入地下一边还要躲避来自上方巨大钻头的攻击。虽然途中可以取得一些道具补给，但是能否顺利通过挑战，还将取决于玩家自身的技术。除了这个新增加的模式外，传统的“任务模式”和“时间模式”当然也得到保留。总之，游戏内容相当充实，无论初学者还是钻地老手，一定都会感到满意！



一游戏界面看上去依然是那么的熟悉。



↑双屏带来的感受果然不同反响，大大增加了游戏魅力！

动物管理员

■厂商：SUCCESS ■发售日：2004年12月2日
■售价：未定 ■类型：动作PUZ

新感觉的动作益智类游戏登陆DS！

在城外的一座动物园中，由于动物们无法忍受园长的对待而纷纷出逃。作为一个动物管理员，你的任务就是把逃跑的动物们抓回来。游戏方法十分简单，玩家只需通过移动动物的头像，让3个或3个以上相同的动物处于一条直线上便可得分。抓到一定数量的动物后就可以进入下一关。当然，通过每一关是有时间限制的，如果时间结束时还没有抓够动物的话就会导致GAME OVER。游戏对应触摸屏，并支持双人对战。





一在遇到困难的时候可以使用道具来获得提示。

↑与GBA及其他版本相比，DS版的动物管理员画面更加漂亮！

大盗伍佑卫门

■厂商：KONAMI ■发售日：2005年4月
■售价：未定 ■类型：ACT+AVG

专门制作委员会监制，系列最新作大复活！



↑战斗中，玩家通过点击下方屏幕中的相应按钮对人物进行遥控。

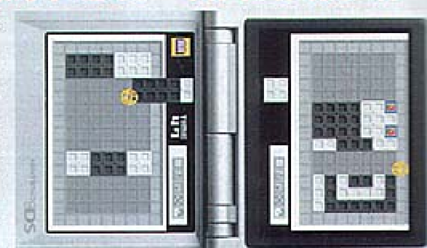
作品充满了浓重的浮世绘风格，玩家要控制人物在游戏中进行一次江户时代大冒险！游戏中动作的部分会显示在DS下方屏幕中，如在街道上行走等。除传统的十字键和A、B键外，玩家还可以直接用触摸笔进行操作，直接点击目的地。游戏中有各种各样的机关，玩家在玩的时候不妨花些心思到处转一转，说不定在哪儿就会有意外的发现。游戏的战斗部分，也可以通过用触摸笔点击相应按钮来控制，十分方便。

直感一笔

■厂商：任天堂 ■发售日：2004年12月2日
■售价：3800日元（含税） ■类型：PUZ

形式简单，内涵深厚！感受一次头脑大挑战！

游戏规则很简单，玩家只需用触摸笔在屏幕上一笔勾出黑白方块的边界，将其中任何一种颜色方块消除即可。游戏中共有三个模式：挑战速度的“CHALLENGE模式”、讲求思路的“CHECKMATE模式”以及双人游戏的“VERSUS模式”。虽然规则和操作都不复杂，但是这绝对是一款考验脑力的新形态智力游戏。



↑双人对战，乐趣无穷！只需将一台NDS横置，便可实现双人对战。

模拟人生 THE URBZ

■厂商：EA　■发售日：2004年12月2日
■售价：5040日元（含税）　■类型：AVG

奋斗从零开始！感受不一样的人生



↑本作的内容与传统的THE SIMS系统作品大不相同。





↑从目前公布的画面来看，游戏的图像表现相当不俗。

玩家扮演一名因卷入阴谋而失去工[illegible]蛋。一切都要从头开始。首先[illegible]找一个工作，通过不断的努力而[illegible]人的信任，再次在生活中找到自[illegible]置。随着个人影响力的扩大，玩[illegible]一步步深入了解黑幕背后的真实[illegible]终将其解决。游戏过程中玩[illegible]完成各种各样的任务，遇到不同[illegible]。模拟人生 THE URBZ是一[illegible]"SIMS"系列其他游戏的新形[illegible]系列的FANS们一定不要错过！

大合奏！乐队BROTHERS

■厂商：任天堂　■发售日：2004年12月2日
■售价：4800日元（含税）　■类型：音乐

在DS上享受音乐游戏的乐趣！





虽然有不少朋友都看过现场的音乐演出，但是能够亲自进行演奏的经历可不是谁都有的。不要紧！现在就有一个机会让我们过一把音乐家的瘾，这就是——大合奏！乐队BROTHERS。就如同游戏名称一样，玩家可以在本作中充分享受到多人合作演奏乐曲的乐趣！除了演奏游戏所收录的曲目以外，玩家更可以进行原创音乐制作，如此新颖的系统将大大提高这个游戏的耐玩度。游戏中还有一家叫做GB MUSIC的商店。在这里，除了能够见到各种各样、稀奇古怪的乐器，还能够接受店长严厉的教导。经过自己的努力和刻苦的练习，终有一天能够成为一名职业演奏家。大合奏！乐队BROTHERS的确一个能够让人与音乐亲密接触的游戏！

ADVANCE WARS

■厂商：任天堂　■发售日：未定
■售价：未定　■类型：SLG

[illegible]SLG游戏登陆DS，无论初学者还是高级[illegible]都能享受其中乐趣！

[illegible]备受欢迎的SLG游戏ADVANCE WARS最新作马上就要登[illegible]了。这一次，利用双屏，玩家将能看到一场在陆地及空中进行的[illegible]大呼过瘾！DS上方屏幕显示空中地图，下方屏幕则表现地面战局，如此一来，战场范围大幅增加，从而对玩家的部署及操作提出更高的要求。



↑DS上上演陆空大战，进化后的ADVANCE WARS给玩家带来全面升级的游戏感受！

游戏中玩家可以扮演的角色数量有所增加，选择不同人物会对所率部队特征产生一定的影响。此外，还新增加了可发动连携特技的必杀系统"TAG BREAKE"。在游戏模式方面，包括CAMPAIGN模式、TRAIL模式以及SURVIVAL模式和COMBAT模式。本作还将对应多人游戏，从任何一个方面来看，这都是一款得到全面升级的全新ADVANCE WARS！

愿为你而死

■厂商：SEGA　■发售日：2004年12月2日
■售价：5040日元（含税）　■类型：触摸ACT



↑游戏TITLE画面的风格也十分独特。

在DS上感受爱的奇迹！

游戏讲述的是发生在一名少年身上的爱的奇迹！

主人公是一名普通的少年。某天，在街上，他偶然遇到一名女子，不经意的回眸竟引发了一连串不可思议的经历与感动！

游戏灵活地运用了DS的双屏幕构造，以独特的剪影式表现手法为玩家讲述一个奇特的爱情故事。除了大量运用触摸屏进行操作之外，作品中浓重的流行色彩也是其他作品鲜有的。通过"愿为你而死"，我们再一次看到了SEGA的前卫创造力与不容置疑的游戏制作实力。期待这款游戏早日到来，期待爱的奇迹早日发生！

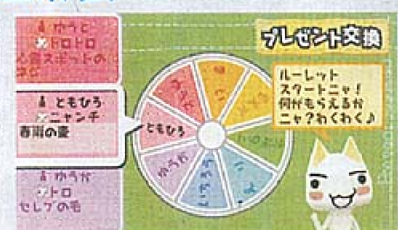
SONY PSP 阵营

随身玩伴

■厂商：SCEI　■发售日：未定
■售价：未定　■类型：ETC

多罗和它的伙伴们又回来啦！

作为SONY的卡通形象代言人，可爱的小猫多罗和它朋友们的形象早已深入人心。现在，SONY即将发售其全新掌机PSP，这当然少不了多罗的助威。PSP版随身玩伴的推出实在可以说是一个必然，在新作中，玩家可以亲口教授多罗很多词语。看着多罗能够掌握越来越多的词汇，是不是会有一种成就感呢？



↑在游戏中可利用无线通信机能与其他玩家进行道具的交换。

PSP版中收录了多罗在内共计5名角色，玩家可以从其中选择任何一个成为自己的好朋友！另外，除了单人游戏，还可以借助PSP的通信机能实现多人间的信息交流。

合金装备 迷幻剂

■厂商：KONAMI ■发售日：未定
■价格：未定 ■类型：战术谍报+卡片

SNAKE转战PSP，这次会有怎样的战斗！？

KONAMI王牌制作人小岛秀夫超级大作"合金装备"系列最新作——METAL GEAR ACID转战至SONY全新掌机PSP。这一次迎接SNAKE的将是怎样的战斗？与SNAKE一同行动的谜之女性又是什么人呢？

●TELIKO——出现在MGA中新人物，看上去像是一位来自东欧某国的军人。本作中她与会SNAKE一同展开行动。在某些方面似乎和MGS初代中的梅莉尔有些类似。

↑SNAKE与TELIKO在执行各自潜入任务的途程中不期而遇，之后便开始共同行动。

●SYSTEM——战略+卡片

比以往更加注重思考！合金装备系列历来强调隐匿，注重执行潜入任务时的紧张与刺激。而PSP上的新作却是另一类型，玩家要通过游戏中的卡片去感受与以往不一样的合金装备！虽然关于本作一些具体的细节仍不明确，但合金装备系列一贯强调的高战略性是不变的。作为PSP平台上的全新作品，MGA有自己的特色。游戏中角色的移动方式采取"COST消耗值"的设定。在剧情方面也许因为SNAKE与TELIKO两个人物的存在而出现分支。


↑移动采用走格的形式，人物在移动时，区域会被划分成许多方格。


↑除武器卡片外，还有许多具有其他特殊用途的卡片。

●CARD——根据具体情况合理使用卡片！

玩家在控制SNAKE执行任务的过程中，卡片的合理使用是很重要，甚至起着左右战局的关键性作用。

大众GOLF

■厂商：SCEI ■发售日：未定
■售价：未定 ■类型：SPG

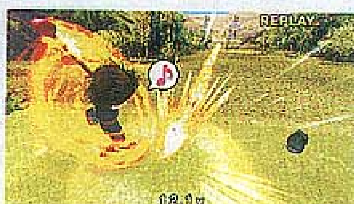
日本国民GOLF游戏登陆PSP！



借助硬件的超强性能，PSP版的大众GOLF有着异常出色的画面表现。宽屏幕带来的视觉享受，是以往在家中都很难感受到的。新作中的要素也是相当丰富。除系列传统的人物育成系统外，游戏还对应无线联机功能，实现最多4人的实时对战。在多人游戏模式中，玩家可以使用自己培养的角色与朋友决一胜负。从某种角度触发来看，PSP版大众GOLF已经超出了从家用机向掌机移植的概念。它的出现，或许标志着大众GOLF系列新时代的到来！



↑通过这张图我们可以真切的感受到PSP硬件机能的强劲。



↑随着游戏中人物不断地成长可以掌握并使用越来越多的特殊技。

TALKMAN

■厂商：SCEI ■发售日：未定
■售价：未定 ■类型：ETC

超越单纯游戏概念的软件！旅行途中的益友



↑结合了索尼最新技术的软件产品。不知将来这只大鸟是否能成为它新的形像代表。

这只可爱的鸟名 "BIRD"，别看它外表可爱，能熟练运用多国语言呢！中，它能够给予人们极大 了实现简单的翻译工作外 任简单的外语教学工作 害！SONY希望借助SUP 一步消除来自各个国家人 言障碍，并使大家能够方便简单地进行交流！

炼狱 THE TOWER OF PURGATORY

■厂商：HUNSON ■发售日：未定
■售价：未定 ■类型：A・RPG

强调多人游戏的正统动作RPG！

遥远的未来，漫长的战争终于结束。代替人类在战场上作战的所谓"A.D.A.M."也失去了它为战斗而存在的意义。为了能够继续保持和利用它所具有的高度回复力与判断力，人们利用它修筑了一座巨塔。在这座巨大的建筑物中，"A.D.A.M."间的战斗却一直没有停止过。游戏主人公是一个自我觉醒的"A.D.A.M."。为了 存在的价值，他决定前往塔的顶端找寻答案。到达之后，主人公 身血红色的家伙打落至塔底。醒来后，他决定再次前往顶层，真正 扰自己的谜团，以获得真正的解放。等待他的会是什么呢……


↑在炼狱这个游戏中，没有经验值的设定。 都只能从敌人身上取得。因此，想要变强 有一个方法，那就是战斗！


↑游戏中的攻击方式非常多样，而习得它们的方法与取得道具一样，即击倒敌人。

游戏的魅力在于 暗的世界观及硬派的 为了人类，在巨大的 永恒生命体进行着无 战斗。用"炼狱"一 容这个没有出口的战 是再合适不过了！另 本作不能不说的就是 的人设工作由曾因参 著名RPG巫术插画而闻名的末弥纯将担任。末弥纯将用独特的笔 个具有昏暗色调的独特世界观，玩家要在那里进行噩梦般无休止的战

永恒传说

■厂商：NAMCO ■发售日：未定
■售价：未定 ■类型：RPG

NAMCO当家RPG正式登场PSP！



控制世间万物的神秘力量、鲜活的世界伊菲利亚、狩猎少年利德和少女法拉，这些都是PS版永恒传说中的关键词。如今，这部极具影响力的永恒传说即将在PSP上复活。目前还没有关于本作更详细的消息放出，不知道会不会是一款与PS版TOE有着相同世界观但不同故事情节的作品呢？

首都高 Battle

■厂商：GENKI　■发售日：未定
■售价：未定　■类型：RAC

从一对一的比赛到队伍与队伍间的对决！PSP平台上演全新的首都高Battle！

首都高系列是以成为最速车手为目标的作品。即将登陆PSP的本系列新作，了全新的系统，定能让玩家再次享受到高速公路之上、与众多对手一决高下与刺激！极具人气的首都高系列描写赛车飞驰在夜幕笼罩之中的高速车手的赛车生活。得到细致再现的高速公路、个性鲜明的众多对手以及种车辆，再加上游戏高水平的技术与制作，这些都为FANS所津津。在游戏中，玩家将从一名普通的车手做起，通过不断战胜对手，逐最终成为“首都高一番”！SP赛车系统是系列的特点，在PSP的中，这一系统得到了保留。另外，还加入了全新的队伍模式，这样就得到了很大程度的拓展，也将带给玩家更多的乐趣。



Check Point 1

PSP版首都高中的队伍战模式



战模式是PSP版首都一大特点。玩家扮演的角于众多车队中的一支，自己的队伍称霸首都高就要挑战的一个目标。的每一个区域都有一支为首的队伍，玩家将要率领自己的队伍进行对决。如同以往作品中的各个对手一样，新作中的每一支队伍特色。想来这也是PSP版首都高的一大看点。

TYPE1：排位比赛 RANKING BATTLE

一支队伍的队员之间展开的比赛，在这个比赛中不断胜出的话自身在队中的排名，战胜队长的话更可以让自己取代他的。取得队长头衔后就可以率领自己的队伍参加TEAM BATTLE。

TYPE2：车队比赛 TEAM BATTLE

取得队长称号后才可参与的赛事，首先要从自己的队伍中选择5手进行1对1车轮战，最后胜出的队伍取得胜利。如果玩家率领战胜某地区头名车队后便可以取代他们成为这一地区的制霸。但是如果在TEAM BATTLE屡屡失败的话，等待玩家的则是车。因此有必要在与其他车队比赛前做好各个方面的准备。

Check Point 2

全新描绘的车体！

在新作中出现的车辆全部来源于现实生活。玩家可以在包括SUPRA、RX-7、LAN许多车辆中选择喜欢的作为自己的座驾。当然，玩家还可以使赢取的点数对爱车进行改装调配，创造一部属于自己的车辆！

Check Point 3

完全再现首都高速路！

中以极高的真实度完首都高速路也是本系列重要特征。PSP版的首例外，新作中的赛道包湾岸线及横滨地区等

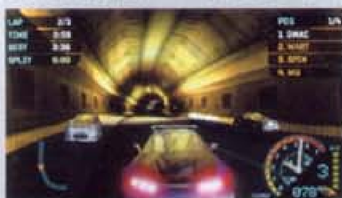

↑随着比赛的进行，玩家的昵称也会发生改变。

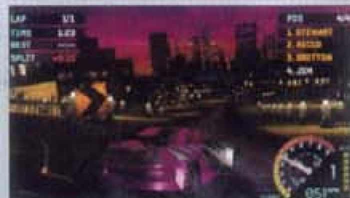
极品飞车 地下狂飙 竞争者

■厂商：EA　■发售日：随主机发售
■售价：未定　■类型：RAC

驾驶自己改装的车辆在大都市中疾驰！

来自EA的著名赛车系列极品飞车即将登陆PSP。PSP版极品飞车与系列7代作品地下狂飙一样，取材于流行在美国年轻人中间的地下改装赛车运动。游戏最大的特色在于，玩家可以对爱车进行全方面的改造，包括车辆外饰及内部机械结构。新作保留了系列一贯追求急速的特点，通过华丽的画面表现，把那种飞速行驶于都市道路上的紧张与刺激真实地带给玩家。另外要说的是，PSP版的极品飞车还将对应多人对战！


↑游戏的舞台是一座广阔的现代都市，玩家就是要驾驶自己的爱车疾驰于此。


↑游戏的题材取自以流行于美国“SPORTS COMPACT”。

基于PSP主要消费对象为追求轻松游戏感受的用户的考虑，EA公司将受到众多年青人喜爱的极品飞车作为登陆PSP的首部作品。游戏在保留了系列一贯追求急速驾驶感受的同时，增加了细致丰富的车辆改装系统，使得游戏能够轻松上手而又不失乐趣，正好能够满足PSP主流消费群体的需要。

↑驾驶自己亲手调试的爱车，与对手决一胜负吧！

极品飞车系列虽不能与GT、WRC等注重真实的赛车游戏相提并论，但它那相对简单的操作似乎更适合做成掌机游戏。让我们一同期待本作的到来。

伊苏——那比休提姆之柜

■厂商：KONAMI　■发售日：未定
■售价：未定　■类型：A·RPG

红发骑士阿多鲁·克里斯丁再次踏上冒险旅途！


↑3D化的战斗，大大拓展了可玩性。


↑PSP版的伊苏堪称一款集大成制作。

由日本PC游戏软件制作公司FALCOM制作的著名RPG伊苏降临PSP。冒险家阿多鲁·克里斯丁再次展开冒险之旅。本作的舞台是，位于伊苏1·2代中埃莱希亚大陆西面的“卡纳恩大漩涡”，据说在那中间有着巨大的宝藏。伊苏系列作品的魅力在于其独特的动作要素，


↑借助PSP出色的画面表现功能，游戏中各个人物的性格特征得以张显。

哪怕仅仅是一把普通的剑，可发动的技能就非常丰富。PSP版伊苏在图像及音乐方面的出色表现也很是抢眼，KONAMI还特意为本作制作了专门的音乐。无论从哪方面来看，PSP版伊苏都是值得关注与期待的！



麻将格斗俱乐部

■厂商：KONAMI ■发售日：未定
■售价：未定 ■类型：TBL

街机人气NO.1的麻将游戏降临PSP



↑利用现有的通信机能可以实现4人对战，相信今后会实现与街机的联动。


↑游戏的风格和用色等都很亲切细腻。

街机版麻将格斗俱乐部在日本，是最有影响力的麻将类游戏。除了传统的游戏模式外，玩家还可以实现与亚洲其他地区玩家间的通信对战。如今，麻将格斗俱乐部也将登陆PSP平台。从目前已经掌握的消息来看，PSP版麻将格斗俱乐可以支持4人联机游戏，期待今后能够通过记忆棒来实现与街机版的互动。PSP在为我们带来全新生活理念的同时，也为街机游戏带来一种全新的概念及形式。基于这样的想法，KONAMI向热切期待看到发展、变化的用户推荐这款PSP版“麻将格斗俱乐部”。

英雄传说 白发魔女

■厂商：BANDAI ■发售日：随主机发售
■售价：未定 ■类型：RPG

正统魔幻RPG登陆PSP


↑英雄传说系列一直以它那如诗般的情节吸引着广大玩家。

有着出色故事情节的作品如果被掩埋实在是可惜，于是BANDAI借助PSP上市这样一个契机再度推出英雄传说这个作品。PSP版的英雄传说是一款集合了系列众多特色的原创作品，其标题正式定名为“伽伽布”。英雄传说系列曾经在PC平台上取得过相当骄人的成绩，不知道新作能否再现当年风采呢？游戏讲述的是为巡礼而踏上旅程的少年在途中遇到的冒险经历。


↑由4人组成的队伍正在与敌人进行战斗。

泰格·伍兹PGA TOUR

■厂商：EA ■发售日：随主机发售
■售价：未定 ■类型：SPG

公认的王牌高尔夫球游戏泰格·伍兹PGA TOUR

本作是惟一得到PGA TOUR认证的高尔夫球类作品。在游戏中，包括泰格·伍兹在内的所有赛手均以实名登场，绝对是同类游戏中的佼佼者。除赛手外，所有赛场也都来自现实。总之，游戏给人最强烈最直接的感受就是——真实！借助PSP的连线功能，还可以进行多人对战。丰富多样的游戏模式，能够享受多人对战的乐趣。如此一款佳作，对于任何一个GOLF FANS来说，绝对是梦寐以求的。


↑惟一得到PGA TOUR认证的本作拥有极高的素质。


↑PS2版已经为本作积蓄了足够的人气。

恶魔战士 混乱之塔

■厂商：CAPCOM ■发售日：未定
■售价：未定 ■类型：FTG

集结众多恶魔角色的格斗盛宴！



↑游戏如动画一般多彩的画面表现，直至今日依旧没有退色。

恶魔战士作为一款2D格斗游戏，多年来一直凭借如动画般华丽的画面及绝妙的系统，受到大量狂热的FANS的拥护。现在，恶魔战士即将在PSP上复活！新作网罗了本系列前5部作品中所有的角色，并且吸收了以往游戏系统的精华。除此，全新TOWER模式的加入使得作品更加出彩。PSP版恶魔战士的实际游戏画面看上去相当华丽，能让人为之一振！以往精华的保留与全新要素的加入均让人充满无限期待。如此一款作品，也让我们感受到PSP性能的强悍！



ころん

■厂商：CYBER FRONT ■发售日：未定
■售价：未定 ■类型：PUZ

极具人气的街机对战PUZZLE游戏转战PSP！

游戏中，玩家需转动方块，让颜色相同的4个碰到一起，就可以将它们消去。虽然看上去是很简单，但游戏真正乐趣并不止于此，而是人与人之间的对战。玩家能够利用PSP的无线LAN功能，随时享受那份轻松、简单的游戏乐趣了！合理利用系统，运用连锁等技巧让你的对手尝尝苦头吧！游戏在对战方面的乐趣非比寻常，所以大家一定都要体验一下。



↑适时地发动连锁向对手展开攻势是很重要的。

泡泡龙POCKET

■厂商：TAITO ■发售日：未定
■售价：未定 ■类型：PUZ

随时随地轻松享受“泡泡龙”的乐趣！



“让3个或更多相同颜色的泡泡在一起就能消掉。”正是如此简单的游戏方式才让泡泡龙在这么长的一段时间里一直深受玩家的喜爱。特别是在女性玩家中，泡泡龙更是有着极高的人气。继街机版和其他各种家用机版本之后，PSP版的泡泡龙POCKET很快也要和我们见面啦！预计本作将包括总共500关，你做好挑战全部关卡的准备了么？泡泡龙的制作公司TAITO称，他们将充分发挥掌机随时随地方便快捷的优势，让大家通过简单的操作获得直接的乐趣。对于追求简单轻松乐趣的你，PSP版泡泡龙POCKET绝对是不二的选择！



AI系列

■厂商：Marvelous Interactive ■发售日：未定
■售价：未定 ■类型：TBL

看似轻松实则强劲的桌台游戏！

TABLE GAME中的大作，系列共包括“麻将”、“将棋”、“围棋”三部。游戏讲究极高的思考判断力，绝对能全面激发你的头脑潜能。游戏中电脑具有极高的AI，让玩家有如同在与真人对峙的感觉。对自己充满信心的玩家何不来试试这款游戏？游戏支持无线联机功能，与人对战时，乐趣更增一层！







苍穹的ファフナー

■厂商：BANDAI ■发售日：2004年冬
■售价：未定 ■类型：ACT

在PSP上欣赏好评热播中的人气动画！

由BANDAI公司制作的这款苍穹的ファフナー改编自同名动画，于东京电玩展2004上首次公开。游戏类型属于ROBOT BATTLE，游戏中，玩家要驾驶大型机器人兵器ファフナー与敌人展开战斗。机体的装备可以由玩家自行定制，这样，玩家就可以装配出自己的原创机体。



↑通过画面可以大致了解到，在战斗时是采用追尾视点。

游戏中的模式也很丰富，除单人游戏外，还可以与朋友一起进行协力作战。另外，游戏在战略方面也对玩家提出一定的要求。本作目前的开发进度为30%，预计今年冬天发售。



←游戏的剧情设定与原作动画一样，目的是守护龙宫岛。

天地之门

■厂商：SCEI ■发售日：未定
■售价：未定 ■类型：A·RPG

找寻遗失的宝剑，揭开封印之门的秘密！



作为PSP上的原创作品，这款“天地之门”自公布之日起就一直受到大家的关注。这是一款被称作是“剑术动作RPG”的游戏。其讲述的是发生在由5个武术集团统治的大陆上的故事。游戏中最值得注意的就是总数超过150种的剑术动作。玩家可以自由地对这些动作进行编辑，创造出原创的连续技招式。



—游戏人设工作由韩国漫画家KO JINHO负责，展现出十分独特的世界观。

噗哟噗哟FEVER

■厂商：SEGA ■发售日：未定
■售价：未定 ■类型：PUZ

目标全机种制霸！这次轮到PSP了！



不仅仅限于家用游戏机，这个游戏的触角同样伸向了PC及手机领域。对于即将发售的PSP也不会例外，PSP版噗哟噗哟即将到来！本作最大特点就是2位玩家可以使用一台PSP进行游戏，怎么样？感到惊讶吧？PSP版的本作中加入了许多全新的原创要素，包括新人物、新模式以及新关卡。即使是在单人模式下，玩家也可以享受到丰富的游戏乐趣。让我们随时随地感受连锁带来的快感吧！一切都在PSP版噗哟噗哟FEVER！

GT赛车4 MOBILE

■厂商：SCEI ■售价：未定
■发售日：未定 ■类型：RAC

DRIVING SIMULATOR的顶峰之作挑战新锐掌机！

最值得注意的一点就是，在本作的名称中竟然带有“4”的字样！这是否意味PSP上的这款GT作品会与即将发售PS2版的GT4有某种联系呢？全世界首款掌机版DRIVING SIMULATOR又将于何日诞生呢？借助PSP强劲的机能，这款掌机上的GT又将有怎样的表现呢？是否真的会如大家所期待一样可以进行多人对战呢？让我们带着这许多疑问静静等待大作降临的那一天！



猴子游戏大全集

■厂商：SCEI ■售价：未定
■发售日：未定 ■类型：ETC

考验你的知识、体力和运气！

这款杂锦似的“猴子游戏大全集”绝对可以让玩家在短时间内充分感受到不同种类游戏的乐趣！游戏绝不愧对于“大全集”这个称号，整个作品中收录了“养成学校Academia”、“MONKY BALL”等在内的共计数十个小游戏。比波猴能够顺利的通过各个关卡从“养成学校”中毕业么？这一切就全要看玩家你的了，努力吧！



↑从菜单上就可以看出游戏种类确是不少，赶快一个一个地去玩吧！



↑考验你的瞬间反应及判断能力，应该选哪个呢？

可以看出，PSP及DS在软件方面分别具有各自的特点及优势。PSP一方，虽然有几款原创作品公布，但唱主角的依旧是移植类作品或已有系列游戏新作。DS方面，借助主机双屏、触摸屏及麦克风等机能，出现了很多形式崭新、极具创意的新作。在这种情况之下，要想断定到底哪一方占有更大优势，仍然为时尚早。况且，PSP的大部分软件依然处于开发或调整阶段，仍旧存在较大的变数。究竟谁赢谁负，恐怕只有等到真正上市之后才能见分晓。DS将于12月2日率先登场，而晚些到来的PSP也必定不会示弱。让我们共同拭目以待，这场前所未有的掌机大战！

□文/布塔 编排/宇部



神乐传说 TALES OF SYMPHONIA

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2004.9.22
	类型：RPG　价格：7140日元	人设：藤岛康介



主要角色人名中日对照

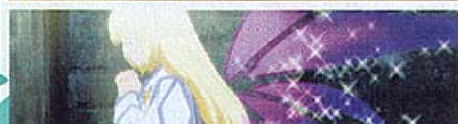
罗伊德	ロイド
柯蕾特	コレット
吉尼亚斯	ジーニアス
莉菲尔	リフィル
库拉托斯	クラトス

椎名	しいな
布雷塞娅	プレセア
泽洛斯	ゼロス
里加尔	リーガル



主要地方名称中日对照

西尔瓦兰特世界	シルヴァラント
神托之村（伊撒丽亚）	イセリア
玛迪露教会圣堂	マーテル教会圣堂
伊撒利亚森林	イセリア森林
戴克之家	ダイクの家
沙漠之花（托里艾特）	沙漠の花トリエット
军事基地	シルヴァラントベース
火之遗迹	旧トリエット
奥萨山道	オサ山道
小渔港（伊滋多）	小さな渔港 イズールド
港町帕鲁玛克斯塔	港町パルマコスタ
哈克尼西亚山卡	ハコネシア卡
帕鲁玛克斯塔人间牧场	パルマコスタ人间牧场
索达间歇泉	ソダ间欠泉
遗迹之街（アスカード）	遗迹の街 アスカード
巴拉库拉夫王庙	バラクラフ王庙
绝望之街鲁因	绝望の街 ルイン
阿司卡多人间牧场	アスカード人间牧场
冒险者聚集之村海玛	冒险者の集う村 ハイマ
玛娜守护塔	マナの守护塔
尤乌马西湖	ユウマシ湖
拯救之塔	救いの塔
泰赛阿拉世界	テセアラ
王都-梅鲁托基奥	王都メルトキオ
学园都市赛巴克	学园都市サイバック
夫吉山	フウジ山岳
迷之森林	ガオラキアの森
忍者之里	神秘の里ミズホ
阿鲁特斯塔家	アルテスタの家
托伊兹巴雷矿山	トイズバレー矿山
森闲之村	森闲の村オゼット
雷之神殿	雷の神殿
雷内盖多基地	テセアラベース
地之神殿	地の神殿
冰之神殿	冰の神殿
海之乐园阿鲁塔米拉	海の乐园アルタミラ
异界之扉	异界の扉
雪景之街法拉诺	雪景の街フラノール
神圣都市威尔盖亚	神圣都市ウィルガイア





一些分支及隐藏事件

有关コレット称号[トップブリーダー]的事件：

将コレット设为移动角色就可以为世界各地的狗取名，一共30只，全部取完名后コレット会得到称号[トップブリーダー]，以下为小狗们所在地点。

イセリア救いの小屋	ネコ
砂漠の花 トリエット	カメウチ
港町パルマコスタ	ペケ、ペコ
小さな港町イズールド	ゴン
パルマコスタ救いの小屋	ガメ
ソダ岛游览船乘り场	レイ
ソダ间欠泉	ボブ
ハコネシア卡北 救いの小屋	モン
遗迹の街アスカード	ハル、マル
冒险者の集う村ハイマ	チロロ、ろっくん
王都メルトキオ	プリン、ロン
学园都市サイバック	チュン、ハク
神秘の里ミズホ	トラ
森闲の村オゼット	ホー、ハツ
雪景の街フラノール	ブッチー、ケイ
海の乐园アルタミラ	ルル
海の乐园アルタミラ(夜)カジノ通り	ケン
エルフの隠れ里ヘイムダール	チラ、クッキー
空中都市エグザイア	パトラッシー、コーヤ
神托の村イセリア	サル
再生の街ルイン	ラッキー

カジノ

游戏中期后在海之乐园アルタミラ的宿屋住宿，选择晚上活动。就可以去アルタミラ的カジノ游玩。

在这里可以玩到赌大小和老虎机两种游戏赢取チップ。无论玩哪种游戏都需要チップ。チップ可以在入门的柜台处换购。

换取规则如下：

500ガルド	チップ1枚
10GRADE	チップ1枚
EXジェムMAX	チップ50枚
EXジェムLV4	チップ10枚

EXジェムLV3	チップ5枚
EXジェムLV2	チップ2枚
EXジェムLV1	チップ1枚

换购柜台旁边的兔女郎处可以用チップ购入一些赏品。分别是：

20枚	ミラクルグミ
500枚	ルーンボトル
2000枚	レアペリット
5000枚	ストライクリング
5000枚	テクニカルリング
15000枚	メンタルリング
250枚	魔神の玩具(ビシャスコア)
75000枚	忘れな草
150000枚	????
75000枚	购入的忘れな草用处为在ねこにんの里观看游戏里出现过的CG影像，而150000枚的????则是リフィル的换装称号「选ばれし美女」。得到后可以换装为兔女郎。另外「选ばれし美女」这称号得在剧情发展到一定程度后才可购入，就算一开始就有足够的チップ同样是无法购入的。

与くちなわ的决斗

为治疗コレット的天使疾患而前往アルタミラ寻找ジルコン的途中会遇到这个事件。しいな会以コリンの铃作为约定决斗的信物换回被くちなわ夺去的写有ジルコン最后出荷地的资料。之后就可以去ミズホ就会发生与くちなわ的决斗事件。虽然不去也可以将游戏通关。不过由于这事件关系到数个换装称号以及しいな最强防具[神无月]的获得，所以建议玩家完成此事件。需要注意的是此战中无法使用道具且决斗失败后就无法再度挑战，应尽可能将しいな练强后前往，无论胜败都可以得到コリンの铃。另一点需要注意的是进入デリス・カーラーン打倒ダークドラゴン且进入其身后的门发生对话后此决斗事件就会消失。

心之精灵ヴェリウス收人事件

与くちなわ决斗后前往イセリア村会发生关于コリン的SKIT，之后前往マーテル教会圣堂就可以见到转生为心之精灵ヴェリウス的コリン，不过无法收得。

迷子事件

フラノール的赏雪事件之后，クラトス或ゼロス在队的情况下前往アルタミラ，与宿屋前的女性对话后就可帮其寻找走散的小孩。一共有四个。

1ジョ在海边，与之对话就会回去。
2ベス在游乐场，需要与其对话一次后回到其母亲处交谈一次后再次前往游乐场找到ベス，她就会回去。
3ダイアナ在宿屋的2楼，将移动角色设为ゼロス或クラトス与其对话就会回去。
4在前三个小孩回到母亲处之后，去海边



找到メアリー对话她就会回去。

完成事件后与小孩们的母亲交谈，之后再去与宿屋柜台处的接待员对话。ロイド与好感度最高的两名角色以及玩家自己选择的一名角色就可以获得换装称号，这些称号装备后角色所穿衣服就会变成泳装。另外，クラトス无法获得称号与泳装。

フラノール赏雪事件

为アルテスタ去雪景之街寻找医生的情节中发生此事件。夜晚好感度最高的三人会依次来敲ロイド房间的门相约外出。

选择拒绝后第二人就会前来敲门，再次拒绝就会强制与第三人外出。所以如要在此后使クラトス加入，则必须使其好感度在前三位之内。剧情中的某些选项可以使其好感度提升，此外地图上的某些SKIT也可以提升其好感度。

元素精灵マクスウェル



フラノール的赏雪事件之后，在队伍为8人的情况下。前往空中都市エグザイア。在如图所示地点进去后可到达一块石板处。此时将之前得到的契约戒指アクアマリン、オパール、ガーネット、ルビー装备在身上就会与元素精灵マクスウェル交战，契约戒指可以在战斗中取下或由参加队伍以外的角色装备。胜利后就可以订下契约。失败之后也可以再度挑战。

头领复活事件



与くちなわ决斗后回到ミズホの里的头领家，与门前的おろち对话得知近来头领开始呓语。接着进入头领家与副头领对话后前往雷之神殿，来到与ヴォルト订立契约的地方众人看见了头领的灵魂。事件后回到ミズホの里头领就会复活，同时しいな得到称号[次期头领]。之后再次与头领对话即可得到[神无月]。

温泉事件

ラーセオン溪谷的剧情完成之后，ゼロス在队的情况下前往导き温泉就会发生事件，しいな获得称号「ボインちゃん」。コレット获得称号「ぺったんこ」。ロイド获得称号「スケベ大魔王」。

巫女事件

ラーセオン溪谷的剧情完成之后，ゼロス在队的情况下前往アスカード的神殿遗迹，发生。

料理铁人事件



在打倒最终迷宫的ダークドラゴン且进入其身后的门发生了对话之后前往メルトキオ教会会看到ワンダーシェフ，靠近后发生事件习得料理并获得到リーガル的换装称号[ザ・アイアンシェフー]。

获得称号后在移动角色为リーガル的情况下去メルトキオ西面的导きの小屋和ラーセオン溪谷北面的导きの小屋以及アスカード的宿屋前的厨师对话可以学到三种料理。

大人な子供事件

到达オゼット时去プレセア家里一次之后。去与道具屋前的村人对话(必须在将要之纹交给プレセア使其恢复神智以前去对话)。其后在通过绝海牧场之后去アルタミラ宿屋旁边的墓碑处会发生事件。之后プレセア得到称号[大人な子供]。

ルイン复兴

治好ピエトロ的病后，他就会出现在ルイン为重建ルイン募集资金。此时与其对话就可以出资重建ルイン。ルイン的重建有15个阶段，所需资金分别如下：

1	5000	5000
2	12000	17000
3	21500	38500
4	15000	53500
5	20000	73500
6	25000	98500
7	35000	133500
8	40000	173500
9	45000	218500
10	50000	268500
11	75000	343500
12	100000	443500
13	5000	448500
14	5000	453500
15	5000	458500

重建至第11段之后就可以在武器店里购入各角色相当强力的武器。

アルタミラ游园事件

决战前夜フラノール的赏雪事件后且已完成迷子事件。将移动角色换为ロイド后去アルタミラ就会发生情节获得フリーパス。之后在白天前往游园地就可以玩云宵飞车及碰碰车这两个游戏，第一次去时可以选择和ロイド一起游玩的角色，被选择的角色会增加好感度。

メテオスオーム

最终战之前去ヘイムダール的右上方会发生事件，之后ジーニアス会习得最强魔法メテオスオーム。

公主救出事件

得到灵草マナリーフ之后，去ゼロス与管家对话，会得知公主被教皇捉去。之后前往王城得知在グランテセアラブリッジ有教皇骑士团的出没。接着去グランテセアラブリッジ发生事件。随后前往ガオラキアの森(从オゼット这边进入)与教皇骑士团战斗后救出公主。ゼロス会得到称号[プリンセスガード]。

祝贺晚餐会事件

之前如有救出公主，在フラノール的赏雪事件之后前往ゼロス家就会发生这个事件。之后ロイド前往王城会得到换装称号动前往会场。与会场的我方角色对话可以使其也得到换装称号，不过只限和三名我方角色对话。



スキット（SKIT）

这个是传说系列向来就有的传统。本作中的スキット不是随时可以发生、画面左下提示スキット时按SELECT键发生。不只在大地图画面，在城镇及迷宫里也可能发生。而スキット也关系到某些称号的获得，所以，请随时注意スキット的提示并诱发。



在大地图上的某些地点会见到发光的圆阵，接触后也会发生スキット。因为这种スキット会影响到各角色好感度的增减，请注意回答。

一般来说スキット发生的时机是：



- 出入城镇和迷宫时
- 剧情战斗等事件后
- 好感度最高的角色
- 呆在同一场所一定时间以后
- 特定的装备和道具的得到及装备时
- 住宿的时候

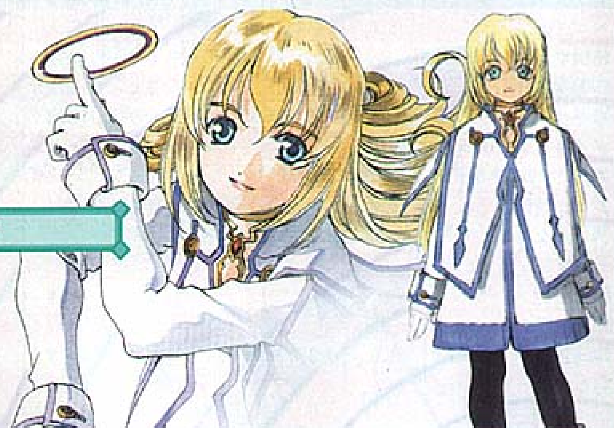


有关称号与等级

称号系统是传说系列历代都有的，每个人升级时提升的基本数值都是一定的，具体的能力基本上升值如下表。

名称	HP	TP	力	知力	防御	命中	回避
ロイド	62.0	5.0	4.4	1.6	2.0	1.0	1.0
コレット	54.0	7.0	3.3	2.2	2.0	0.8	0.8
ジーニアス	43.0	6.2	2.3	3.9	1.9	0.8	0.8
クラトス	55.0	5.5	4.0	3.3	2.1	0.9	0.9
リフィル	44.0	7.0	2.8	4.0	1.8	0.7	0.7
しいな	50.0	7.0	3.8	2.8	2.0	1.3	1.0
ゼロス	56.0	5.5	4.2	3.3	2.2	1.2	1.0
プレセア	62.0	5.5	4.9	3.0	2.1	0.8	0.8
リーガル	56.0	5.6	4.0	3.2	2.2	1.1	1.1

而称号则可用来改变人物升级时各个点数的上升值，使用好不同的称号可以极好地培养角色的能力，有的还可以让人物换装。具体的人物称号及修正，取得方法请参看下表：



【ロイド・アーヴィング】

名称	LVUP时能力上升修正							外形变化	取得方法
	HP	TP	力	防御	知力	回避	命中		
剣士									一开始就有
はぐれ剣士	1.0		0.2	0.2					被逐放出イセリア时自动获得
时空剣士	7.0		0.7	0.6			0.6		进入最终迷宫的时候取得此称号
グルメマスター					0.5	0.4	0.5		全部料理熟练度最大后，去アルタミラ3层找ワンダーシェフ对话可以获得称号
ノーブル&フォーマル								○	公主救出事件后的祝贺晚餐会获得
俺は海贼								○	海贼アイフリード，特殊事件后获得称号
海が好き								○	解决アルタミラ的迷子事件
やさしい理想论者		1.0		0.4	0.4				初次到达ミズホ时在村里一定时间后发生SKIT获得
すけべ大魔王						0.5	0.5		温泉事件获得
おじさん		1.0				0.6			得到レアバード后在トリエット叔叔那以高速模式通过100人后取得称号
ソードオブソード	4.0	3.0	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4		斗技场上级优胜
タクティカルリーダー		3.0		0.5	0.5	0.5			斗技场パーティ上级优胜
剑客	4.0		0.4	0.3					LV20
剑豪	5.0		0.5	0.4	0.4				LV40
剑圣				1.0		1.0			LV100
コンボ初心者			0.3				0.2		战斗时：10HIT以上达成
コンボ有段者		1.0	0.4				0.4		战斗时：30HIT以上达成
コンボ达人		6.0	2.0	0.6			0.2		战斗时：60HIT以上达成
コンボ免许皆传			5.0				1.0		战斗时：100HIT以上达成
テトラスラッシュ		2.0		0.2					战斗时：自己一人发生4次连携带 后获得称号
猪突猛进		5.0		0.5	0.4		0.5		一直到与ユアン交战为止都没有战斗逃跑过
おさみしなみだ					0.2		0.3		我方参战角色两人以上且战斗中只剩一人时(余人战斗不能)多次使用号令
命令させろ		1.0				0.3			一次战斗中多次使用R键切换目标敌人
时期尚早	6.0	2.0		0.5					和ロディル交战时，参加战斗的成员总等级要在145级以下
永远の练习生	3.0		0.2	0.2		0.4	0.3		到与キリア交战前，ロイド都没有更改过武器
ベルセルク	10.0		1.0				0.6		HARD以上255回战斗胜利
无双の猛者									1、决战前夜フラノール的赏雪事件中选择クラトス。2、クラトス再度加入后在しいな完成评决之岛与くちなわ的决斗取胜并完成头领复活事件的前提下。3、在デリス・カーラーン打倒ダークドラゴン后进入其身后的门发生对话。4、去ミズホの里与副头领タイガ对话发生事件获得。
パルマコスタ博士									パルマコスタ牧场爆破之后到パルマコスタ崩坏之前去パルマコスタ玩迷你游戏,1分钟内通过就可获得称号

【コレット・ブルーネル】

名称	LVUP时能力上升修正							外形变化	取得方法
	HP	TP	力	防御	知力	回避	命中		
かけだし神子									一开始就有
再临スピリチュア	4.0		0.5			0.3			后期在メルトキオ的主线情节里自动获得
ドジっ娘	1.0		0.1						调查学校墙上的洞
カリスマコック				0.5	0.4	0.5			全部料理熟练度最大后,去アルタミラ3层找ワンダーシェフ对话可以获得
淑女								○	ヒルダ公主抢夺战后的晚宴获得
天然メイデン								○	在メルトキオ城的メイド 特殊事件后获得称号
渚のマーメード								○	解决アルタミラ的迷子事件
薄幸少女	3.0			0.3					在学园都市サイバック的剧情自动获得
トップブリーダー					0.4	0.4	0.4		给全部的30只狗都起完名字后得到称号
ぺったんこ	5.0			0.4					引导人们来到温泉
特级ウェイトレス				0.2	0.2				在パルマコスタ的学校，通过配菜游戏后取得称号
炸裂女の子	4.0	3.0	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4		斗技场上级优胜
神子		2.0			0.3		0.2		LV20
タイニーエンジェル			0.4		0.4		0.3		LV40
エンジェリックガール	10.0			1.0					LV100
ずっこけ娘	6.0		0.6	0.6					偷盗系的技能使用累计数在400以上
气にしない	3.0								以中毒或是其他的异常状态开始战斗或是结束战斗
一途な想い		1.0					0.2		战斗时多次使用相同的技
自己制约				0.1	0.1				战斗时：不使用术・技到战斗结束
廊下は静かに			1.0			0.1			战斗中不做行动直至战斗结束
仲间想い	3.0	3.0	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3		到与アザトル交战为止不能有人战斗不能获得
君とおそろい									决战前夜フラノール的赏雪事件中选择コレット,在通过救いの塔地下之后到与オリジン交战之前这段时期内前往ダイクの家发生事件获得

【ジーニアス・セイジ】

名称	LVUP时能力上升修正							外形变化	取得方法
	HP	TP	力	防御	知力	回避	命中		
マジックユーザー									一开始就有
[illegible]等生					0.1		0.1		在パルマコスタ的学校特殊事件后取得称号
トモダチ			0.4	0.3					リフィル，因为发烧而倒下后取得称号
[illegible]房の小さな巨人				0.5	0.4	0.5			全部料理熟练度最大后，去アルタミラ3层找ワンダーシェフ对话可以获得称号
[illegible]五三								○	公主救出事件后的祝贺晚餐会获得
[illegible]こねここねこ								○	寻找メルトキオ猫人后取得称号
麦わらボウシ								○	解决アルタミラ的迷子事件
[illegible]想い	1.0			0.1					教会攻略后和リフィル交谈
[illegible]イテムコレクター	10.0			1.0					コレクター图鉴收集完成后交给ハコネシア佚的コットン过目
人物博士			1.0	1.0					将人物图鉴收集完成后交给アスカード城的ハーレイ过目
[illegible]けひき上手	2.0		0.3						王都メルトキオ附近的那座大桥上和猫人玩迷你游戏通过后获得
[illegible]至の12岁儿童	4.0	3.0	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4		斗技场上级优胜
[illegible]ナを识る者		4.0			0.5	0.2	0.2		学会メテオスォーム就可以取得称号
[illegible]ーサラー	2.0	1.0					0.1		LV20
[illegible]ォーロック	3.0	2.0			0.1		0.2		LV40
[illegible]意周到	1.0		0.1				0.3		战斗时：战场上没事闲的变更5次装备
[illegible]习しない						0.2	0.2		用敌人所带抗性的魔法攻击10次以上
[illegible]力本愿				0.1	0.1				战斗中不做任何行动直到战斗结束
[illegible]るくるマジック		1.0			0.2				战斗时：地水风火雷冰属性的魔法全部使用一遍
[illegible]ミは嫌い	3.0	1.0	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3		到フウジ山岳的プロネーマ战前全员都不要使用ゲミ系的道具
[illegible]くないやい！									1、决战前夜フラノール的赏雪事件中选择ジーニアス。2、在デリス・カーラーン打倒ダークドラゴン后进入其身后的门发生对话。3、去フラノール的宿屋住宿自动发生事件获得

【[illegible]ラトス・アウリオン】

名称	LVUP时能力上升修正							外形变化	取得方法
	HP	TP	力	防御	知力	回避	命中		
[illegible]									一开始就有
[illegible]切り者		2.0		0.2	0.2				在イセリア人类牧场特殊事件后取得称号
[illegible]父さん					0.3	0.3	0.3		最终决战前，クラトス再次加入时获得称号
[illegible]ルメマスター				0.5	0.4	0.5			全部料理熟练度最大后,去アルタミラ3层找ワンダーシェフ对话可以获得称号
[illegible]ャッジメント								○	最终决战前、クラトス再加入时
[illegible]技场の覇者	4.0	3.0	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4		斗技场上级优胜
[illegible]剣士	2.0	1.0			0.1				LV20
[illegible]	3.0		0.2		0.1				LV40
[illegible]	10.0				1.0		0.5		LV100
[illegible]トラスラッシュ	2.0		0.2						战斗时：自己一人发生四次连携
[illegible]イマジン????									1、决战前夜フラノール的赏雪事件中选择クラトス。2、クラトス再度加入后在しいな完成评决之岛与くちなわ的决斗取胜并完成头领复活事件的前提下。3、在デリス・カーラーン打倒ダークドラゴン后进入其身后的门发生对话。4去ミズホの里与副头领タイガ对话发生事件获得。

【[illegible]フィル・セイジ】

名称	LVUP时能力上升修正							外形变化	取得方法
	HP	TP	力	防御	知力	回避	命中		
[illegible]									一开始就有
[illegible]マニア		1.0			0.2				在旧トリエット 特殊事件后获得
[illegible]ーラー		1.0	0.2	0.2					ユニコーンホーン取得时获得
[illegible]りぎり料理人?				0.5	0.4	0.5			全部料理顶级后，在アルタミラ3层的厨房找做饭的就可取得此称号
[illegible]ージャスお姐様								○	公主救出事件后的祝贺晚餐会获得
[illegible]女さん								○	巫女事件获得
[illegible]焼けは嫌								○	解决アルタミラ的迷子事件
[illegible]想い			0.1				0.1		旧トリエット迹攻略完成后去トリエット
[illegible]ンコレレディ		3.0			1.0				怪物图鉴251种完成后去沙漠的ノヴァ龙车找ノヴァ
[illegible]シアムクイーン	4.0	3.0	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4		斗技场上级优胜
[illegible]	2.0				0.3				LV20
[illegible]	4.0		0.8		0.4	0.2			LV40
[illegible]	10.0				1.0				LV100
[illegible]イテム系				0.3		0.3			战斗时使用大量道具
[illegible]点					0.4	0.4			参战队伍为4名女性

名称	ＬＶＵＰ时能力上升修正							外形变化	取得方法
	HP	TP	力	防御	知力	回避	命中		
七転び八起き	5.0			0.4					战斗时：一回战斗死五次
サバイバー	2.0	1.0	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2		战斗结束时除リフィル之外全部战斗不能
选ばれし美女									アルタミラ的カジノ以150000チップ买下

【しいな】

名称	ＬＶＵＰ时能力上升修正							外形变化	取得方法
	HP	TP	力	防御	知力	回避	命中		
迷の暗杀者									一开始就有
召灵符术士		1.0			0.3				和ヴォルト契约后
六门符术士		2.0			0.4		0.3		和精灵8体契约后
万世符术士		3.0			0.5		0.4		和マクスウェル契约后
食の达人				0.5	0.4	0.5			全部料理顶级后，在アルタミラ3层的厨房找做饭的就可以取得称号
马子にも衣装								○	公主救出事件后的祝贺晚餐会获得
次期头领								○	头领复活事件
ビーチクイーン								○	解决アルタミラ的迷子事件
トレジャーハンター				0.5	0.5	1.0			取得游戏中的所有宝箱后将移动角色换为しいな前往ねこにんの村。(不含地图上的宝箱)
ボインちゃん	5.0			0.4					温泉事件获得
バトル抚子	4.0	3.0	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4		斗技场上级优胜
轻业师	2.0		0.3	0.2					ＬＶ40
マスター符术士	10.0			1.0					ＬＶ100
优柔不断	1.0			0.2					战斗时用しいな选择逃跑之后解除逃跑，反复5次以上
臆病者		1.0			0.2	0.3			战斗时：しいな成功逃跑50回
コンビネーション			0.2				0.2		1次战斗中しいな使用ユニゾンアタック2次以上
一致团结	1.0		0.3				0.3		战斗时让しいな只用一次ユニゾンアタック就将敌人全灭
流星ライダー									决战前夜フラノール的赏雪事件中选择ゼロス，评决之岛与くちなわ的决斗取胜后完成头领复活事件，在デリス・カーラーン打倒ダークドラゴン后进入其身后的门发生对话，之后去アルタミラ的宿屋住宿并选择夜间活动后发生事件获得。

【ゼロス・ワイルダー】

名称	ＬＶＵＰ时能力上升修正							外形变化	取得方法
	HP	TP	力	防御	知力	回避	命中		
魔剑士									一开始就有
プリンセスガード			0.4	0.3					ヒルダ公主抢夺战中取得称号
ジゴロ	2.0	1.0	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2		与世界里的所有女性对话后，在与オリジン订立契约后至取得デリスエンブレム之前的时间段里前往ゼロス家
总料理长				0.5	0.4	0.5			全部料理熟练度最大后，去アルタミラ3层找ワンダーシェフ对话可以获得
しゃべると三枚目								○	公主救出事件后的祝贺晚餐会获得
迷の美剑士								○	通过绝海牧场之后去ゼロス家门前可以获得
极上ナンパ师								○	解决アルタミラ的迷子事件
アホ神子			0.3				0.3		初次到达ミズホ时在村里一定时间后发生SKIT获得
グランドチャンプ	4.0	3.0	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4		斗技场上级优胜
辉光剑士	3.0	2.0	0.2		0.1				ＬＶ40
丽しき剑士	10.0			1.0					ＬＶ100
テトラスラッシュ	2.0		0.2						战斗时：自己一人用4次连携
ハーレム				0.2	0.2	0.2			战斗时参战四人除ゼロス以外全是女性
ギルガメス	8.0	1.0	0.8	0.8					战斗时：装备エクスカリバー、ゴールデンヘルム、ゴールドアーマー、Hガントレットか Bラインシールド、ジェットブーツ这些装备
战斗奉行		1.0			0.3				战斗时使用四次以上号令
おしゃべり					0.3	0.2	0.2		战斗中说话50次以上
アルタミラ暴走族									决战前夜フラノール的赏雪事件中选择ゼロス，评决之岛与くちなわ的决斗取胜后完成头领复活事件。在デリス・カーラーン打倒ダークドラゴン后进入其身后的门发生对话。之后去アルタミラ的宿屋住宿并选择夜间活动后发生事件获得。

【プレセア・コンバティール】

名称	ＬＶＵＰ时能力上升修正							外形变化	取得方法
	HP	TP	力	防御	知力	回避	命中		
寡默な娘									一开始就有
大人な子供	7.0	2.0					0.3		大人子供事件
うつろな魂	4.0	3.0	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4		将暗之装备品アビシオン打倒

[illegible]	LVUP时能力上升修正							外形变化	取得方法
	HP	TP	力	防御	知力	回避	命中		
[illegible]スターシェフ				0.5	0.4	0.5			全部料理熟练度最大后，去アルタミラ3层找ワンダーシェフ对话可以获得
[illegible]しゃま								○	ヒルダ公主抢夺战后的晚宴后获得
[illegible]る黒き旅人								○	中后期去アルタミラ的レザレノ会社的会长室里发生事件后获得
[illegible]じめての海								○	解决アルタミラ的迷子事件
[illegible]に开く花	3.0	2.0	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3		斗技场上级优胜
[illegible]つ娘	2.0	1.0		0.3					LV40
[illegible]っちゃけ娘	10.0		1.0						LV100
[illegible]	2.0			0.3					战斗时被敌人破防10次以上
[illegible]一点				0.2	0.2	0.2			参战队伍除プレセア以外的3人为男性
[illegible]くきゅうまにあ		1.0			0.5				初次去雷之神殿的途中，在大地图上多呆一会就会出现SKIT，之后获得
[illegible]合い				0.3	0.3				参战队伍为プレセア+ゼロス+リーガル+しいな
[illegible]ンター			0.3				0.2		和同种族敌人连续战斗5次
[illegible]たたかい									1、决战前夜フラノール的赏雪事件中选择ジーニアス。2、在デリスカーラーン打倒ダークドラゴン后进入其身后的门发生对话。3、去フラノール的宿屋住宿自动发生事件获得。

【[illegible]ーガル・ブライアン】

[illegible]	LVUP时能力上升修正							外形变化	取得方法
	HP	TP	力	防御	知力	回避	命中		
[illegible]兵									一开始就有
[illegible]ザレノ会长			0.5	0.5	0.4				在アルタミラ的レザレノ空中花园里发生事件后获得称号
[illegible]の豪士		2.0				0.5	0.5		在アルタミラ城的レザレノ社长室里获得
[illegible]料理人				0.5	0.4	0.5			全部料理熟练度最大后，去アルタミラ3层找ワンダーシェフ对话可以获得称号
[illegible]ンディ								○	公主救出事件后的祝贺晚餐会获得
[illegible]・アイアンシェフ								○	料理铁人事件
[illegible]ー								○	解决アルタミラ的迷子事件
[illegible]きゅうだんてい	1.0				0.5				飞龙的巢穴事件结束后在大地图上多呆会会发生SKIT获得称号
[illegible]グオブアリーナ	4.0	2.0	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4		斗技场上级优胜
[illegible]ルアーティスト	5.0		0.5				0.4		LV40
[illegible]スターパーフェクト	10.0		1.0						LV100
[illegible]					0.4	0.4			参战队伍全部为男性
[illegible]み			0.3	0.3			0.3		战斗时：使用5次以上的酒类道具
[illegible]	4.0			0.3		0.3			与弱小的敌人战斗
[illegible]ンディ	2.0			0.4			0.4		战斗中被敌人吹飞5次以上取得
[illegible]									1.决战前夜フラノール的赏雪事件中选择リーガル。2.在トレントの森与オリジン交战之后前往アルタミラ获得。

[illegible]中涉及的各种小事件请参看分支及隐藏事件。



オーバーリミッツ状态详解

[illegible]ーリミッツ的效果：

[illegible]伤害减半，不会被吹飞，不会硬直；しいな[illegible]术可以使用（召唤术使用后OL状态立即解[illegible]ジーニアス可以使用秘奥义インディグネイ[illegible]ジャッジメント；リフィル可以使用秘奥义セ[illegible]ッドシャイン 和フェアリーサークル；プレ[illegible]可以使用秘奥义烈破焰焦击和绯焰灭焦阵；[illegible]ガル可以使用秘奥义牙连绝袭击；ゼロス可以[illegible]奥义天使化シャイニングバインド 及升华[illegible]イン・ジャッジメント。

[illegible]时进入オーバーリミッツ状态不做任何[illegible]状态一直持续OL状态一般约8秒，装备[illegible]SKILLリミッター的情况下约10秒。

[illegible]有一项被称为テンション的隐藏数值，[illegible]ション值达到一定程度则进入オーバーリミッ[illegible]。

[illegible]ション值上升公式：

[illegible]一次攻击+1；战斗结束后参战4人每人+1[illegible]于敌方一定程度则不加）；角色每次料理时+2至5不等；しいな使用表降晶符和里降晶符时+2角色战斗不能时，其对应角色+10。

ロイド	コレット
ジーニアス	リフィル
プレセア	リーガル和ジーニアス
しいな	ゼロス
ゼロス	女性角色

在テンション值蓄满90%时角色身体会发红，通关后的グレードショップ里能买到的感情度上升则能使OL状态所需的テンション值减为70%。

附各角色OL所需テンション值（括号内为购买感情度上升后）：

ロイド67(45)
コレット91(61)
ジーニアス84(56)
リフィル84(56)
プレセア100(70)
リーガル84(56)
しいな56(38)
クラトス100(67)
ゼロス72(48)



有关秘奥义的使用方法

ロイド	天翔苍破斩
使用条件	·TP100·得到称号"时空剑士"·装备"マテリアルブレード"
发动方法	战斗中HP下降到16%以下时同时按○□

コレット	ホーリージャッジメント
使用条件	·TP100·ジャッジメント和ホーリーソング使用次数在50次以上
发动方法	使用ジャッジメント时随机发动，几率很低

ジーニアス	インディグネイト・ジャッジメント
使用条件	·TP100 ·インディグネイション使用次数在50次以上
发动方法	OVER LIMITS状态下使用インディグネイション

クラトス	绯炎の握曳～シャイニングバインド
使用条件	·TP100·装备称号"ジャッジメント"·得到マテリアルブレード后在ロイド没有装备且未参战的情况下
发动方法	OVER LIMITS状态下，HP10%以下时同时按○□

リフィル	セイクリッドシャイン
使用条件	·TP100·レイ或者ホーリーランス使用次数在100次以上
发动方法	OVER LIMITS状态下，使用レイ或者ホーリーランス

リリフィル	フェアリーサークル
使用条件	·TP100·リザレクション使用次数在100次以上
发动方法	OVER LIMITS状态下，使用リザレクション

プレセア	烈破焔焦击
使用条件	·TP100·狮吼灭龙闪使用次数在100次以上 ·剧情发展到新世界プレセア已经恢复神志 ·且装备了LV3的EX技能"マイトチャージ"
发动方法	OVER LIMITS状态下,在"マイトチャージ"发动中使用狮吼灭龙闪

プレセア	绯焔灭焦阵
使用条件	·TP100·剧情发展到新世界プレセア已经恢复神志·狮吼灭龙闪使用次数为200次以上·プレセア以外的战斗同伴全部战斗不能
发动方法	プレセアHP不足10%的情况下,OVER LIMITS时,成功发动リミットオーバー(EXLV1アピール+ LV3 マイトチャージ)后,使用狮吼灭龙闪。如リミットオーバー发动失败则无法使出

ゼロス	シャイニングバインド
使用条件	·TP100·后期通过救いの塔的プロネーマ与ユグドラシル战后ゼロス再度加入·魔神闪空破使用次数在100次以上
发动方法	在OVER LIMITS状态下,处于濒死状态时使用魔神闪空破发动,战斗结束后学会"ジャッジメント"

ゼロス	升华～ディバインやジャッジメント
使用条件	·TP100·ジャッジメント使用次数达到20次以上
发动方法	OVER LIMITS状态下,使用ジャッジメント

リーガル	牙连绝袭击
使用条件	·TP100·发的使用次数在100次以上
发动方法	OVER LIMITS状态下,按照"对空技→空中技→地上技→发"或者"地上技→对空技→空中技→发"的顺序使用相应特技就可以发动,并不一定要命中敌人。



有关魔装备

在トイズバレー取抑制矿石的剧情时可以得到[魔眼イビルアイ],在异界の扉的情节后去トリエット,分别与杂货屋及绿洲旁挨着狗站的那两人对话,会听到沙漠西北方出现怪物的传闻,之后出トリエット往北走可以看到一个发光点,接触并发生战斗取胜后可以得到魔剑ソウルイーター。在持有以上武器任一件的情况下前往雪景之街フラノール宿屋对面的房屋前可以找到アビシオン,对话后就能得到[ネビリムの键]与[魔剑ネビリム],之后就可以打开那些原本打不开的黑色宝箱了。

魔斧ディアボロス	在ラーセオン溪谷。
魔符黑翼	在地之神殿。
邪剑ファフニール	在ガオラキアの森,从ミズホ这边进去往左上走就可以找到。
魔装アポカリプス	在神圣都市ウィルガイア。
魔玩ビジャスコア	在アルタミラ的カジノ可以用250枚チップ换得。



在以上8件魔装备集齐且队伍为8人的情况下去ハコネシア卡的コットン处获得[魔杖ケイオスハート。

9件集齐后可以去暗之神殿与暗之精灵订立契约处与アビシオン交手,战胜后9件魔装备就归玩家所有且可以发挥真正的威力。

魔装备从数值上看是没有攻击力的,其攻击力为打倒アビシオン之前的杀敌数量,打倒アビシオン后则无论再杀多少敌人攻击力也不会再增长。

通关后可在商店里购买战斗情报继承,则本周目的杀敌数可以累积到次周目。魔装备的上限攻击力为５０００。需要一提的是战斗模式为ＡＵＴＯ时的杀敌数不会计算进攻击力以内。



骷髅剑士ソードダンサー

在游戏里的某些地方可以见到一个不会动的骷髅头,与其对话可以选择交战与否。打倒其后可以得到三件神器。打不过可以反复挑战,不会导致游戏结束。

第一次到达オサ山道时在打倒ドジな暗杀者后可以在其身后的坑道深处找到。将其打倒后可以得到三神器之一的[ヤタノカガミ]。装备效果为战斗中每过一定时间自动回复最大HP及TP值的1%。

需要注意的是如果从ハイマ出发去救いの塔的情节前还未将其打倒其就会消失,以后也不会再出现。

第二次在リフィル和ジーニアス在队的情况下可以在テセアラ的ガオラキアの森里的记忆点左方找到。胜利后得到[ヤサカニノマガタマ]。装备效果为状态异常无效化。同样需要注意的是情节发展至见到セレス后前往救いの塔的情节前还未将其打倒其就会消失。



第三次在あらすじ36(取得灵草マナリーフ)以后,回到イセリアの森。从ダイクの家这面进去就可以看到。胜利后可以获得最后一件神器[クサナギノツルギ]。以攻击力数值而论是与ロイド通过斗技场单人上级战后得到的[ワルキューレセイバー]并列的最强武器。



有关GRADE

注意的是情节发展至见到セレス后前往救い

GRADE是评价个人战斗的数值,累计后可以购买相关EX-SKILL等等。评价其高低的影响要素有以下一些方面。

GRADE提高的有利因素

1·使用U·A合体技
2·15秒或者5秒以内结束战斗
3·战斗时不受伤害
4·以特技防御敌人的攻击
5·连续5HIT或者5HIT以上攻击敌人
6·战斗结束HP&TP最大

GRADE降低的不利因素

1·战斗中有人死伤
2·战斗中受到敌人连续技攻击
3·受到8HIT以上的攻击
4·使用道具
5·战斗终了仍然有人死伤或者异常状态
6·使用与敌人耐性相同的攻击方式



有关テクニカルスマッシュ

战斗时满足特定条件发生,百分比越高敌人掉落道具的几率越高。发生时显示于画面左上。

HITS	连击打倒	每5HITS+2%
NO DAMAGE	不受伤害打倒敌人	+4%
AERIAL	在空中打倒敌人	+2%
HIGH SPEED	短时间内打倒敌人	+10%
CONTINUE	连续打倒敌人	+5%
COUNTER	在敌进行攻击时将其打倒	+2%
SKILL	用术技打倒敌人	+1%
SUMMON	用召唤术打倒敌人	+5%



有关斗技场

作为系列的传统,本作中的斗技场自然健在。

あらすじ36(取得灵草マナリーフ)以后,队伍为8人的情况下王都メルトキオ里的斗技场就会开放。最初只能选择单人初级战,可以自由选择角色出战。通过之后会出现单人中级战选项,单人中级战通过后会出现单人上级战选项。单人上级战通过后可以得到称号及武器。之前需要到デリス・カーラーン打倒ダークドラゴン且进入其身后的门发生对话后去通过单人上级战才可获得武器,否则只会得到称号。

初级战通过后受付柜台会出现组队战的接待员,与其对话可以挑战组队初级战。出战角色为我方排头的三人。通过后可以挑战组队上级战。

ゼロス在队的情况下第二次通过单人上级战。ゼロス的妹妹セレス会登场挑战。胜利后可以获得[ラストフェンサー]及[エレメンタルクレスト]。

如果之前ゼロス在队的情况下将其打倒。且之后在フラノール的赏雪事件里选择クラトス,当クラトス再度加入后去斗技场通过单人上级战。就会遇到为兄报仇的セレス。胜利后可以再次获得[ラストフェンサー]及[エレメンタルクレスト]。

组队上级战通过后ウッドロウ与メルディ以及ファラ会登场挑战。胜利后可以获得マム・ペイン、スタークローク、クローナシンボル。



魔界ニブルヘイム

在デリス・カーラーン的最终区域里会有两个呆在原地不会行动的天使,将其打倒后就会出现两个宝箱。打开后获得[过去の石板]和[未来の石板]。接着来到打倒ダークドラゴン的大厅会自动发生情节,随后按黑→青→赤→紫的顺序将出现的石块推入左方的魔法阵。按黄→绿→蓝→白的顺序将石块推入右方的魔法阵就可以打开机关获得[封魔之石]。接着前往ヘイムダール,与风车前的某人对话了解到封魔之书的消息。之后去サイバック的学术资料馆调查一本外观很特别的书就可以进入隐藏迷宫魔界ニブルヘイム。

在隐藏迷宫里会出现一个代表时间的封魔の魂炎。其数值会随着时间推移减少。当数值减至零时无论我方HP多少都会GAMEOVER。隐藏迷宫一共分为四个区域,每个区域有五层。背景为红色表示需要将本层敌人全灭才会出现去下一层的传送点。背景为蓝色表示需要用ソーサラーリング打出通路寻找传送点。背景为绿色则只需找到传送点即可。

每层都会有一些灯座，点燃后可以增加封魔の魂炎。再度调查灯座则会得到一些附加效果。附加效果有状态上升以及增加封魔の魂炎或是回复HP及TP之类。某些绿色火炎的灯座调查后可以从迷宫脱出。

每进入一层会随机出现选项及附加效果，附加效果有本层战斗取得经验上升，本层战斗取得金钱上升之类，选项有五种：

1.メニュ使用の禁止	选择后本层移动中无法打开菜单，封魔の魂炎+50
2.1人を选择して挑战する	选择后本层里只能选择一人出战，已选过的角色无法在以后的层数再次选择此选项时使用，封魔之魂炎+120
3.ランダムに1人を决定して挑战	选择后本层里随机挑选一人出战。封魔之魂炎+180
4.ランダムに1人&メニュ使用禁止	选择后本层里随机挑选一人出战且移动中无法打开菜单，封魔之魂炎+240
5.なし	选择后无限制，封魔之魂炎无变化

每个区域的最底层会遇上BOSS·进入第15层需要封魔の魂炎的数值达到900。如数值不足900会被送返第11层。将第20层的BOSS打倒后会有选择是否点燃最后的灯座。点燃后则无法再度进入，不点则可以反复进入此迷宫挑战。

在第一和第三区域的最后一层分别会遇到ヘルナイト和リビングアーマー·ヘルナイト的攻击力非常之强，而リビングアーマー更有本作里最高的攻击力。不过这两个BOSS却是最好对付的BOSS。因为ヘルナイト和リビングアーマー的攻击均附带暗属性，只要通过暗防属性的装备把我方参战角色的暗防提满。那么ヘルナイト和リビングアーマー的攻击根本无法对我方角色造成伤害。惟一需要留意的是リビングアーマー除物理攻击外会使用地属性和风属性的魔法。打倒这两个BOSS后分别可以获得物理伤害减少的フォースリング及全伤害减少的ベルシャブーツ。

第二区域的最后一层会遇到BOSS幻影プロネーマ，幻影フォシテス与幻影マグニス。第三区域的最后一层会遇到英雄ミトス，英雄クラトス及英雄ユアン。因为都是群体战，所以没有甚么战术可言。只能凭实力通过。建议之前反复进出迷宫获得フォースリング及ベルシャブーツ且等级练高之后再去挑战。



关于升级和赚钱

推荐去打トレントの森的ゴールドドラゴン·可得1000以上的经验及金钱8300。可以让コレット装备复合EXSKILLサーチガルド[アキュラシー+イベイション]及饰品ブルーセフィラ，这样每战可以得到近两万的金钱。

另一种方法是去雪景之街フラノール的防具店大量购入タリスマン，用ルーンボトル变化后得到ブルータリスマン·タリスマン的购入价为8000一个。ブルータリスマン的商店售价为22000一个。反复赚取差价很快就不缺钱了。



关于快速提升HP和TP的方法

GC版的道具增殖BUG在PS2版已经取消。使得提升HP和TP变得很困难。不过也不是没有办法。

暗之神殿的地下会有许多外观为骷髅头的怪物，与其接触进入战斗后有90%以上几率都会同时出现コフィンマスター和ドルイド。

战前让コレット装备复合EXSKILL[サーチアイテム]，组合方式为[ディフェンド+アキュラシー]效果为战斗后获得道具几率上升。再装备会增加幸运值的防具把コレット的幸运值提至200以上。这样战后会有较大几率得到提升HP最大值5%的セージ和提升TP最大值5%的セボリー。用ルーンボトル变化后获得提升HP最大值10%的レッドセージ与提升TP最大值10%的レッドセボリー，再配合战斗后确率提升最大HP及TP的复合EXSKILL及在雪景之街可以买到的ブラックオニキス和ムーンストーン就能快速将HP和TP提升至上限。



关于ルーンボトル的获得

建议去フウジ山岳找一种叫キメラ的怪物，战斗中可以从其身上盗取。盗得之后逃走，再次进入战斗又可盗取。建议让コレット装备复合EXSKILL[アイテムゲッター]。组合方式为[アキュラシー+マジカル+ラッキー+エフェクティブ]，效果为使用偷盗技能时极高确率获得物品。这样就可以高效大量获得ルーンボトル。

各角色术技表

【布雷塞娅术技表】

[illegible]技名	种别	类型	TP	属	Lv	条件
[illegible]斩	特	–	6	地	–	–
[illegible]坏连舞	秘	T	10	地	39	爆碎斩使用回数50以上
[illegible]牙爆碎迅	奥	T	38	地	56	爆坏连舞使用回数50以上
[illegible]烧破	秘	S	12	地	39	爆碎斩使用回数50以上
[illegible]旋斧	特	–	5	–	25	–
[illegible]旋连斧	秘	T	16	–	36	裂旋斧使用回数50以上
[illegible]旋连转斧	奥	T	28	–	44	双旋连斧使用回数50以上
[illegible]豪斧	秘	S	12	–	36	裂旋斧使用回数50以上
[illegible]月闪	特	–	4	–	–	
[illegible]月双闪	秘	T	13	–	33	孤月闪使用回数50以上
[illegible]烈月华	奥	T	28	–	40	翔月双闪使用回数50以上
[illegible]空破	秘	S	15	–	33	孤月闪使用回数50以上
[illegible]袭击	特	–	8	–	28	–
[illegible]袭击	秘	T	11	–	42	崩袭击使用回数50以上
[illegible]袭击	秘	S	12	地	42	崩袭击使用回数50以上
[illegible]龙颚阵	奥	S	26	地	54	岩碎袭击使用回数50以上
[illegible]爆连舞	奥	–	18	地	48	爆碎斩和孤月闪的上位技使用回数50以上
[illegible]袭碎击	奥	–	20	地	51	爆碎斩和崩袭击的上位技使用回数50以上
[illegible]灭龙闪	奥	–	14	–	–	–
[illegible]阵	奥	–	10%	–	–	–
[illegible]裂旋	特	–	5	风	–	裂旋斧使用回数200以上，武器属性为风时使用裂旋斧
[illegible]击	特	–	8	雷	–	崩袭击使用回数200以上，武器属性为雷时使用崩袭击
[illegible]焦击	秘	–	100	–	–	1.あらすじ80以后2.狮吼灭龙闪使用回数100以上。3.装备EXスキル「マイトチャージ」。4.オーバーリミッツ状态时、使用マイトチャージ后发动狮吼灭龙闪。
[illegible]灭焦阵	秘	–	100	–	–	あらすじ80以后，狮吼灭龙闪使用回数200以上。装备复合EXスキル「リミットオーバー」;战斗中，プレセア以外我方角色全部处于战斗不能状态且プレセアHP10%以下成功发动マイトチャージ后发动狮吼灭龙闪。

【吉尼亚斯术技表】

特技名	种别	类型	TP	属	Lv	条件
アクアエッジ	–	8	水	7	–	–
スプレッド	中	T	22	水	17	アクアエッジ使用回数50以上
アクアレイザー	中	S	20	水	17	アクアエッジ使用回数50以上
タイダルウェイブ	上	T	60	上	38	スプレッド使用回数50以上
ファイアボール		–	7	火	–	–
イラプション	中	T	24	火	23	ファイアボール使用回数50以上
フレイムランス	中	S	24	火	23	ファイアボール使用回数50以上
エクスプロード	上	T	55	火	56	イラプション使用回数50以上
ウィンドカッター		–	8	风	5	–
エアスラスト	中	T	22	风	20	ウィンドカッター使用回数50以上
エアブレイド	中	S	22	风	20	ウィンドカッター使用回数50以上
サイクロン	上	T	50	风	50	エアスラスト使用回数50以上
ストーンブラスト		–	7	地	3	–
ロックブレイク	中	T	20	地	14	ストーンブラスト使用回数50以上
グレイブ	中	S	22	地	14	ストーンブラスト使用回数50以上
グランドダッシャー	上	T	46	地	46	ロックブレイク使用回数50以上
ライトニング		–	9	雷	9	–
サンダーブレード	中	T	28	雷	26	ライトニング使用回数50以上
スパークウェブ	中	S	26	雷	26	ライトニング50以上
インディグネイション	上	T	60	雷	60	サンダーブレード使用回数50以上
アイシクル		–	10	冰	11	–
アイストーネード	中	T	30	冰	29	アイシクル使用回数50以上
フリーズランサー	中	S	29	冰	29	アイシクル使用回数50以上
レイジングミスト	复	T	38	火	35	イラプション和スプレッド修得
グラビティ	复	T	42	–	42	サンダーブレード和ロックブレイク修得
スパイラルフレア	复	S	38	火	35	フレイムランス和エアブレイド修得
ヴォルトアロー	复	S	42	雷	40	スパークウェブ和フレイムランス修得
アドブレッシャー	复	–	34	地	32	–
マイトアトラス	复	S	42	风	48	エアブレイド和アクアレイザー修得
アブソリュート	复	S	46	冰	44	フリーズランサー和グレイブ修得
バイトオブアース	复	S	44	地	53	グレイブ和スパークウェブ修得
プリズムソード	复	S	58	光	58	アブソリュート和マイトアトラス修得
メテオスォーム	上	–	80	–	–	事件习得

特技名	种别	类型	TP	属	Lv	条件
フォースフィールド	奥	–	10%	–	–	
インディグネイト・ジャッジメント	秘奥	–	100	雷	–	インディグネイション使用回数50以上、在オーバーリミッツ状态下使用インディグネイション

【柯蕾特术技表】

特技名	种别	类型	TP	属	Lv	条件
レイトラスト	特	–	5	–	初	–
レイジレーゼ	秘	T	10	–	15	レイトラスト使用回数50以上
ルーンスティア	秘	S	14	–	15	レイトラスト使用回数50以上
リミュエレイヤー	奥	T	22	–	36	レイジレーゼ使用回数50以上
スティアフェンネル	奥	S	25	–	36	ルーンスティア使用回数50以上
ピコハン	特	–	8	–	8	–
ピコピコハンマー	特	T	15	–	18	ピコハン使用回数50以上
パラライボール	秘	S	14	雷	18	ピコハン使用回数50以上
ピコレイン	特	T	30	–	44	ピコピコハンマー使用回数50以上
パラライパルティータ	奥	S	30	雷	44	パラライボール使用回数50以上
ブランディス	特	–	11	–	12	–
レイジウィングル	奥	T	22	–	40	ブランディス使用回数50以上
ソルフェージュ	奥	S	22	–	40	ブランディス使用回数50以上
アイテムスティール	秘	–	10	–	10	–
ローバーアイテム	奥	–	22	–	28	アイテムスティール使用回数50以上
グランシャリオ	奥	–	24	雷	32	ピコハン和レイトラスト的上位技使用回数50以上
スターダスト・クロス	奥	–	34	–	50	ピコハン和ブランディス的上位技使用回数50以上
レデュース・ダメージ	奥	–	10%	–	–	事件习得
エンジェルフェザー	天	–	20	光	–	事件习得
ホーリーソング	天	–	35	光	–	事件习得
リヴァヴィウサー	天	–	150	光	–	事件习得
ジャッジメント	天	–	40	光	–	事件习得
グランドクロス	天	–	40	光	42	需要习得前四种天使术
ポイハン	特	–	8	–	–	ピコハン使用回数200以上,使用ピコハン一定机率发生
コチハン	特	–	8	冰	–	ピコハン使用回数200以上,武器属性为冰时使用ピコハン
ホーリージャッジメント	秘奥	–	100	光	–	ホーリーソング 和ジャッジメント使用回数50以上,咏唱ホーリーソング时一定几率发生,操作为自动时也有可能发动

【里加尔术技表】

特技名	种别	类型	TP	属	Lv	条件
治愈功	气	–	39	15	–	–
发气治愈功	气	T	52	25	–	治愈功使用回数50以上
炼气治愈功	气	S	52	30	–	治愈功使用回数50以上
天月旋	对空	–		8	–	–
裂蹴击	地上	–		6	–	–
三散华	地上	–	38	14	–	裂蹴击50回以上
牙狼连涛打	地上	–	60	28	–	三散华50回以上
飞燕脚	对空	–	31	8	–	–
飞燕连脚	对空	T	40	16	–	飞燕脚50回以上
飞龙颚	对空	S	40	16	–	飞燕脚50回以上
鹰爪蹴击	空中	–		8	–	–
鹰爪猛袭脚	空中	T	43	18	–	鹰爪蹴击50回以上
鹰臑袭落	空中	S	43	18	–	鹰爪蹴击50回以上
凄龙昂	对空	–	34	10	–	–
凄把龙昂	对空	T	46	18	–	凄龙昂50回以上
凄龙冲破昂	对空	S	46	24	–	凄龙昂50回以上
天崩流	地上	–	49	14	–	–
三华猛蹴脚	空中	–	55	26	–	鹰爪蹴击和裂蹴击的上位技使用回数50以上
月华流崩	对空	–	57	30	–	–
飞叶翻步	地上	–		12	–	–
发	特殊	–	53	25	–	–
不到	奥	–		10%	–	–
飞燕连天脚	对空	–	–	16	风	飞燕连脚使用回数200以上,武器属性为风时使用飞燕连脚
裂焰蹴	地上	–	–	6	火	裂蹴击使用回数200以上,武器属性为火时使用裂焰蹴
飞燕雷脚	对空	T	–	16	雷	飞燕连脚使用回数200以上,武器属性为雷时使用飞燕连脚
牙连绝袭击	秘	–	–	100	–	1.取得称号「レザレノ会长」2.发的使用回数50以上3オーバーリミッツ状态时、按「对空技→空中技→地上技→发」的顺序自动发动

PS2新增技：

发	53级习得
飞翔天袭舞	58级习得
爪龙连牙弹	64级习得



【莉菲尔术技表】

特技名	种别	类型	TP	属	Lv	条件
ファーストエイド	治	–	8	–	初	–
ナース	治	T	28	–	26	ファーストエイド使用回数50以上
ヒール	治	S	20	–	26	ファーストエイド使用回数50以上
ハートレスサークル	治	T	56	–	42	ナース使用回数50以上
キュア	治	S	64	–	42	ヒール使用回数50以上
リザレクション	治	T	96	–	50	ハートレスサークル使用回数50以上
レイズデッド	治	–	49	–	–	事件习得
リバイブ	治	S	96	–	50	キュア50使用回数以上
リカバー	治	–	12	–	12	–
リキュペレート	治	T	24	–	32	リカバー习得
レストア	治	S	24	–	32	リカバー习得
ディスペル	治	–	16	–	16	–
エスプレイドイレイズ	治	T	28	–	38	ディスペル习得
アンチマジック	治	S	28	–	38	ディスペル习得
シャープネス	治	–	12	–	14	–
アグリゲットシャープ	治	T	32	–	35	シャープネス使用回数50以上
キーネスト	治	S	32	–	35	シャープネス使用回数50以上
バリアー	治	–	8	–	10	–
フィールドバリアー	治	T	48	–	29	バリアー使用回数50以上
フリントプロテクト	治	S	40	–	29	バリアー使用回数50以上
チャージ	治	–	24	–	8	–
フォトン	中	–	16	光	18	–
レイ	上	T	35	光	46	フォトン使用回数50以上
ホーリーランス	上	S	40	光	46	フォトン使用回数50以上
インスペクトマジック	治	–	16	–	20	–
フォースフィールド	奥	–	10%	–	–	–
セイクリッドシャイン	秘	–	–	光	150	ホーリーランス或レイ使用回数1００上在オーバーリミッツ状态下使用ホ－ －ランス或レイ
フェアリーサークル	秘	–	–	–	150	リザレクション使用回数100以上在オ－バーリミッツ状态下使用リザレクショ

【罗伊德术技表】

特技名	种别	类型	TP	属	Lv	条件
魔神剑	特	–	4	–	初	–
魔神剑・双牙	秘	T	16	–	16	魔神剑使用回数50以上
刚・魔神剑	秘	S	16	–	16	魔神剑使用回数50以上
魔神连牙斩	奥	T	34	–	50	魔神剑–双牙使用回数50以上
魔皇刃	奥	S	38	–	50	刚–魔神剑使用回数50以上
虎牙破斩	特	–	8	–	9	–
虎牙连斩	秘	T	19	–	27	虎牙破斩使用回数50以上
虎牙烈斩	秘	S	19	–	27	虎牙破斩使用回数50以上
猛虎豪破斩	奥	S	35	–	54	虎牙烈斩使用回数50以上
瞬迅剑	特	–	5	–	4	–
风迅剑	秘	T	14	风	18	瞬迅剑使用回数50以上
空破冲	秘	S	14	–	18	瞬迅剑使用回数50以上
散沙雨	特	–	7	–	7	–
秋沙雨	秘	T	16	–	21	散沙雨使用回数50以上,使用回数200以上时中途可取消
综雨冲	秘	S	16	–	21	散沙雨使用回数50以上
斩光时雨	奥	T	38	–	59	秋沙雨使用回数50以上
裂空斩	特	–	8	–	11	–
真空裂斩	秘	T	17	–	24	裂空斩使用回数50以上
裂斩风	秘	S	17	–	24	裂空斩使用回数50以上
狮子战吼	秘	–	12	–	14	–
狮吼旋破	奥	T	25	–	30	狮子战吼使用回数50以上
狮吼翔破阵	奥	S	24	–	30	狮子战吼使用回数50以上
飞天翔驱	奥	–	32	–	40	–
魔神空牙冲	奥	–	30	–	32	魔神剑和瞬迅剑的上位技使用回数50以上
魔神双破斩	奥	–	32	–	35	魔神剑和虎牙破斩的上位技使用回数50以上
烈风空牙冲	奥	–	32	–	38	裂空斩和瞬迅剑的上位技使用回数50以上

【罗伊德术技表】

特技名	种别	类型	TP	属	Lv	条件
狮吼烈风	奥	–	35	–	41	裂空斩和狮子战吼的上位技使用回数50以上
豪雨双破斩	奥	–	36	–	44	散沙雨和虎牙破斩的上位技使用回数50以上
狮子千裂破	奥	–	38	–	47	散沙雨和狮子战吼的上位技使用回数50以上
真空千裂波	奥	–	35	–	53	散沙雨和裂空斩的上位技使用回数50以上
守护阵	奥	–	10%	–	–	–
瞬雷剑	特	–	5	雷	–	瞬迅剑使用回数200以上,武器属性为雷时使用瞬迅剑
雷破斩	特	–	8	雷	–	虎牙破斩使用回数200以上,武器属性为雷时使用虎牙破斩
岩碎剑 *	秘	–	16	地	–	刚-魔神剑使用回数200以上,武器属性为地时使用刚-魔神剑
凤凰天驱	特	–	32	火	–	飞天翔驱使用回数200以上,武器属性为火时使用飞天翔驱
火炎裂空	特	–	8	火	–	裂空斩使用回数200以上,武器属性为火时使用裂空斩
天翔苍破斩	秘奥	–	100	–	–	取得称号「时空剑士」后,最大HP16%以下且装备マテリアルブレード时同时按下○+×+□

【泽洛斯术技表】

特技名	种别	类型	TP	属	Lv	条件
魔神剑	特	–	4	–	初	–
魔神剑·双牙	秘	T	16	–	15	魔神剑50回以上
刚·魔神剑	秘	S	16	–	15	魔神剑50回以上
瞬迅剑	特	–	5	–	5	–
风迅剑	秘	T	18	风	28	瞬迅剑50回以上
空破冲	秘	S	18	–	28	瞬迅剑50回以上
闪空裂破	特	–	18	–	23	–
闪空冲裂破	奥	T	26	–	43	闪空裂破50回以上
闪光坠刃牙	奥	S	26	–	43	闪空裂破50回以上
红莲剑	奥	–	22	火	40	イラプション修得
雷神剑	秘	–	22	雷	37	サンダーブレード修得
风雷神剑	奥	–	34	雷	52	サンダーブレード+エアスラスト修得
魔神闪空破	奥	–	30	–	49	魔神剑和闪空裂破の上位技50回以上
守护阵	奥	–	10%	–	初	消费TP为TP最大值10%
ファイアボール	初	–	7	火	初	–
イラプション	中	–	24	火	31	ファイアボール50回以上
ウィンドカッター	初	–	8	风	8	–
エアスラスト	中	–	22	风	18	ウィンドカッター50回以上
ストーンブラスト	初	–	7	地	10	–
グレイブ	中	–	22	地	34	ストーンブラスト50回以上
ライトニング	初	–	9	雷	12	–
サンダーブレード	中	–	28	雷	21	ライトニング50回以上
ファーストエイド	治	–	8	–	初	–
ヒールストリーム	治	–	45	–	46	グレイブ修得
ヒールウィンド	治	–	35	–	26	エアスラスト修得
ジャッジメント	天	–	40	光	–	クラトス再次加入时习得

【库拉托斯术技表】

特技名	种别	类型	TP	属	Lv	条件
シャイニングバインド	天	–	100	光	–	あらすじ15以后,魔神闪空破使用回数100回以上ゼロス的HP在最大值的16%以下且处于オーバーリミッツ状态时使用魔神闪空破战斗结束后自动习得「ジャッジメント」クラトス装备称号为「ジャッジメント」、ロイド不在参战队伍里且未装备マテリアルブレード,クラトス的HP在最大值的16%以下且处于オーバーリミッツ状态时、同时按下○□×
ディバイン・ジャッジメント	天	–	150	光	–	ゼロス的ジャッジメント使用回数20以上、オーバーリミッツ时使用ジャッジメント
岩碎剑 *	秘	–	16	地	–	刚·魔神剑使用回数200以上,武器属性为地时使用刚·魔神剑
[illegible]空剑	特	–	18	风	–	ゼロス闪空裂破使用回数200以上,武器属性为风时使用闪空裂破

【布雷塞娅术技表】

特技名	种别	类型	TP	属	Lv	条件
サクリキフ炸力符	奥	–	15	–	初	–
サンリキフ散力符	特	–	5	–	初	–
サンリキショウフ散力翔符	秘	T	18	–	37	散力符使用回数50以上
サンリキセイフ散力凄符	秘	S	22	–	37	散力符使用回数50以上
ジャコウフ蛇拘符	特	–	5	–	34	–
ジャコウショウフ蛇拘翔符	秘	T	12	–	52	蛇拘符使用回数50以上
ジャコウセイフ蛇拘凄符	秘	S	24	–	52	蛇拘符使用回数50以上
ユウゲンフ幽幻符	特	–	5	–	26	–
ユウゲンショウフ幽幻翔符	秘	T	12	–	44	幽幻符使用回数50以上
ユウゲンセイフ幽幻凄符	秘	S	20	–	44	幽幻符使用回数50以上
セイキュウフ生吸符	秘	–	15	–	22	–
ショウキュウフ精吸符	秘	–	15	–	30	–
ショウリキヨウフ冲力扬符	奥	–	25	–	40	–
ハマトウフ破魔涛符	奥	–	35	光	60	炸力符使用回数50以上
ソウメイフ操冥符	符	–	40	–	48	–
フウジンバクフウ风刃缚封	奥	–	35	–	56	–
ショウダンフ冲弹符	奥	–	10%	–	初	
ヒョウコウショウフ表降晶符·火	符	–	14	火	–	与イフリート订下契约后自动习得
ヒョウコウショウフ表降晶符·水	符	–	14	水	–	与ウンディーネ订下契约后自动习得
ヒョウコウショウフ表降晶符·风	符	–	14	风	–	与シルフ订下契约后自动习得
ヒョウコウショウフ表降晶符·光	符	–	14	光	–	与ルナ订下契约后自动习得
リコウショウフ里降晶符·地	符	–	14	地	–	与ノーム订下契约后自动习得
リコウショウフ里降晶符·冰	符	–	14	冰	–	与セルシウス订下契约后自动习得
リコウショウフ里降晶符·雷	符	–	14	雷	–	与ヴォルト订下契约后自动习得
リコウショウフ里降晶符·暗	符	–	14	暗	–	与シャドウ订下契约后自动习得
コウレイショウフ降灵召符·狐铃	召	–	30	–	初	–初期具有
コウレイショウフ降灵召符·火	召	–	100	火	–	与イフリート订下契约后自动习得
コウレイショウフ降灵召符·水	召	–	100	水	–	与ウンディーネ订下契约后自动习得
コウレイショウフ降灵召符·风	召	–	100	风	–	与シルフ订下契约后自动习得
コウレイショウフ降灵召符·光	召	–	100	光	–	与ルナ订下契约后自动习得
コウレイショウフ降灵召符·地	召	–	100	地	–	与ノーム订下契约后自动习得
コウレイショウフ降灵召符·冰	召	–	100	冰	–	与セルシウス订下契约后自动习得
コウレイショウフ降灵召符·雷	召	–	100	雷	–	与ヴォルト订下契约后自动习得
コウレイショウフ降灵召符·暗	召	–	100	暗	–	与シャドウ订下契约后自动习得
コウレイショウフ降灵召符·源	召	–	100	–	–	与シャドウ订下契约后自动习得
コウレイショウフ降灵召符·元	召	–	100	–	–	与シャドウ订下契约后自动习得

□文/CTU传说圣域 帝释 fatalize　编排/宇部





剑风传奇

风格硬派沉重的动漫改编而来的作品，DC上的前作就有不错的评价。本作在素质上虽然可说优缺点并存，但其中的亮点确实值得玩家试一下。在剑风掠过、血雾弥漫之间你尽可以感受那浓重悲凉的气氛。不过在接触游戏之前最好对原作故事构架有一定了解，否则可能会搞不在说些什么；当然也可以随着游戏进行通过其中的人物事典增进了解，也许会引起你对原著的趣也说不定哦。

PS2	厂商：SAMMY		发售日：2004.10.7
	类型：ACT	价格：7329日元	其他：——

～操作简介～

首先圆叉方角四键在不同的操作模式下有不同的功能，而所谓的“模式”概念其实也很简单，就是指：普通攻击状态下、按住L1或者按住L2时。

	普通状态	按住L1	按住L2
方块	普通攻击	连弩	召唤同伴辅助攻击，一定时间内周围敌人行动不能
三角	特殊攻击	大炮	召唤同伴援护防御，一定时间内防御力上升
圆圈	冲刺	手里剑	召唤同伴援助攻击，大范围炸裂性火魔法
叉子	防御	投掷炸弹	召唤精灵回复体力

R1	锁定敌人，配合方向可以使出不同的剑技
R2	发动Berserk状态，再按一次就会取消
Start	暂停游戏，进入选项菜单

其中前三种需要同伴发动的技能在通过第3章的剧情后会自动获得，而精灵回复则是在一开始就拥有的。另外需要先行购买升级才可以利用R1+方向配合攻击使出不同的剑技。

～系统综述～

主人公的一些基本属性，以及上面所提到的攻击方式或技能等都可以通过投资经验值得到不同方面的提升。在章节之间，以及save点处，都可以进行升级的工作，具体的内容和效果以及每级别提升所需经验值如下。

项目	内容	升级效果	EXP(单位:万)
耐久力	按百分比增加体力	130-150-180-300%	2-6-8.5-9.5
バーサーク	增加Berserk持续时间	12-16-32-180秒	1.5-4.5-7.5-9
剑速	加快挥剑速度	无数值衡量指标	4.5-9
剑技	可使出新的攻击方式	方向键+攻击	0.75-1.5
溜め斩り	蓄力攻击增强	无数值衡量指标	1-2.5
义手大炮	发射待机时间缩短	100-80-60-15秒	2-5-7-9
ボウガン	连弩持续时间增加	12-18-30-56秒	1-2.5-7-9
炸裂弹	同时投掷炸弹数量增加	2-3	1.5-4.5
投げナイフ	手里剑数量增加	3-5	0.75-2.5
妖精の粉	体力回复量增加	50-80%	4.5-9
短剑	火魔法攻击范围增加	160-240%	2-4
シルフェの剑	定身持续时间增加	10-15秒	1.5-3
魔法の加护	防御力提升；时间增加	20-30%；40-60秒	1.5-4.5

一开始所有的能力上限都是Lv3，也就是可以提升两次。但一些项目在满足相应的限界突破条件之后就可以继续升级，具体就是上述文字中红色的部分。

游戏流程中存在三种不同颜色的“地灵”，其中绿色的为经验值奖励；黄色的为全状态回复；而遇到红色的则会引发强制战，胜利后或者会得到大量EXP奖励，或者就是特定项目的限界突破“级别上限+1”。其中绿色和黄色的地灵会在正常流程中遇到，但并不完全，还有一些是需要在章节选择时返回之前的场景才会出现，而红色的地灵全部都需要通过后重返舞台才会出现。

本作中无论技能还是魔法等都没有个数或者使用次数的限制，而是引入了“待机间隔”的设定（cast delay），每使用一次后相应技能旁边的圆弧状计量槽重新增长，满了之后就可以再次发动。其中比较特殊的是连弩攻击，按住L1+方会以消费计量槽的方式持续射击，随时可以停止。

按下圆圈后的冲刺动作最多可以连续三次，然后就会有一个很大的硬直，这个硬直可以用攻击动作来取消，但整体的移动速度还是提升不起来。其中次冲刺后按攻击键会有特定的冲刺攻击动作。

普通状态下的三角键按下后只有一招：发动很慢的回旋斩，这招也可以按力。而通过不断攻击敌人一定间后屏幕及血槽上就会闪现一个“烙印”的标记，在它持续秒钟时间内三角攻击将变为技——所谓的“烙印攻击”。对杂鱼敌一击必杀，当然我能期望对BOSS也是一击死，然可以造成大伤害。招式具击表现方式十分丰富，一般会据敌人的体型大小发生变化，虽然是对单体发动，但随后的剑攻击却可能是型的。其从判定发生开始即为强制动作，换句话说具有明显的无敌效果，总之十分用。另外在攻击方式很简洁的情况下一次烙印时间内是可能进行两次必杀攻击的

屏幕左上角血量表旁的圆弧就是Berserk计量槽，在按下L2发动后随时间消耗注意计量槽不满时也可以发动，并随时都可以停止，而且停止时还会有一套强攻击动作。虽然这算是“免费附赠”的，但有利就有弊，这套攻击由于速度难以控制方向，并且最后还要收招摆一个pose，所以就容易导致之前的连击中断。另外一个要注意的问题就是Berserk状态下并非无敌，该挨打该被吹飞还都是一样可能发生的。

谈及连击的问题，其实也很简单：屏幕右下角会显示当前杀敌数，在这个数字未消失之前再杀死怪物就可以维持combo了。由于游戏中相当一部分杂鱼给的经验值很可怜，以靠连击赚取额外奖励是主要手段之一。Combo数过百的话奖励的经验值都会万，还是很可观的。要打出高连击除了怪物强度要合适之外，合理控制杀敌也是很必要的；另外一旦使出烙印攻击，不论其演出时间长短，combo数都是在最亮状态的，所以要充分利用烙印技来调整自己的攻击节奏，给魔物以补充时间。此外比较体贴的就是受到攻击并不会使连击立即中断，当然会耽误些时是一定的。

叉键最基本的功能是防御，但其实它还有很多相当重要的功能：受身、reverse以及counter都要依靠它来使出。



受身的概念在非常多的游戏里都有出现，本作中也差不多，在被敌人吹飞后按下叉键主人公就会调整体态正常着地。

所谓reverse也就可以理解为反击，在受到攻击后立即按下叉键主人公就会取消受创硬直使出回旋剑斩（速度很快），其对输入的时机要求并不严格，但这一经常轮不到人，更多的是用来防止连续受创的手段。

而对于我们要使出counter的情况，其同reverse的区别就在于输入时机要提了，变为在敌人攻击打到主人公前的瞬间。不过由于本作在动作设定的严谨性及表现的直观性等方面都有所欠缺，敌人的攻击时机并不是那么好抓，实际并容易主动使出来，更多的都是在乱战中撞上的。Counter攻击也是回旋斩，只是reverse多转了几圈……

如果只是针对杂鱼战而言的话，并没有太多讲求counter的意义；它的重要性要体现在BOSS战里。尤其是到后期，打着打着BOSS身周就会闪现出一圈明显蓝光，这个时候我们要迅速反来按下叉键，这样接下来就主人公对敌人使出counter攻，而按慢了的话就将是我们挨揍。了敌人的此类招式一般屏幕上会显示出counter的字样，所以不如就把这种“蓝光攻击”理为系统相对中立地抛出一个时，谁抢到了就可以揍对方。



与蓝光攻击相应的还有红光，这主要集中于少数尤其是后期的BOSS身上，红出现意味着敌人接下来的攻击为防御不能，但也是可能加以中断或者counter的。

技方面的设计则显得有些多余，在做出相应的升级后按住R1的情况下配合上右四个方向都会衍生出不同的攻击动作，但其中的花哨个人感觉远大于实用。戏下来真正常用的就是普通剑斩、烙印攻击和counter技。对于普通攻击而，连打方块竟然就是可以一直砍下去的，没有什么几下后强制收招的设定，在的ACT中算得上是另类了。

～流程重点～

于并非详尽攻略性质，再加上限于篇幅，所以只能挑重点的地方说一说了。

戏共分六章（Chapter），每个章节包含一到两个Stage，也就是地图场景；上每完成一个场景后都会进入特定的系统菜单，在里面可以save、升级，还选择是继续故事还是返回之前的地图杀敌练级、抑或是收集隐藏要素。但注六章是特例，打完后就没机会回到这个菜单了，详细的情况会在后面的通关分说明。

四个章节的地图都不算复杂，所有目标在区域地图内都是有所标记的。到了令人有些吐血的事情就来了，第一个Stage竟然是一般仅见于RPG中的轮回走错了路就会回到之前的版面。按照下面的顺序走就可以到达最后的目的最初的位置开始计算，以每一块区域为单位，“无”代表对应区域没有岔无—左—无—无—右—右—无—无—左—右—中—无—无—前进至下一Stage。其索也不会很麻烦，因为即便被退回的话也只是返回上一个区域。以“A-为例，如果从B继续向前而被只会从A开始而已，并不会远的地方。

二个Stage则几乎令人有摔动，具体行进路线可按图。先走红色路线，强制战黑色路线前进即可。



戏中的BOSS战并没有什么的技巧，由于本作中过于速度刻画反而导致很多技挥不出来。对战时主要就普通攻击积攒烙印技，然后就是抓住counter机会。

如果被一些大体形的BOSS抓住，一般都可以连打方块挣脱，而如果这时处于大炮发射可能的情况下，系统也会提示我们进行近距离炮轰。

对于游戏中数次出现的与鹰之团成员幻象对敌的战斗，关键在于处理好击破顺序：个人建议优先干掉那个扔飞刀的，他的移动和攻击意识都太积极了；另外注意其counter意识也很好，不要盲目的进攻。相比之下其余的人其实都不足为惧，而周围涌出的杂鱼则可以用来积攒烙印攻击。

同样是从第五章末尾开始，本来密度显得很松散的BOSS战突然开始密集起来，几乎有令人喘不过气的感觉。Save的机会不要错过了，如果实在觉得苦手就只好用“庶民龟派大法”了：躲在角落里或者在移动中等待回复或远程武器的待机时间恢复吧。





～通关要素～

如果希望在一周目内完成可能多的要素的话，请不要覆盖掉从五章进入六章时的存档。

通关一遍会要求存储通关进度，然后在Prize Box内追加了两个模式选项：Boss Battle和100-Animal Kill。前者很好理解，就是可以任意选择与游戏中出现的BOSS对战，当然战后会综合各项表现给与评价。后者则具体包含十个任务，从Lv1到Lv10，每个任务的目标不尽相同，基本为限时或者杀敌数之类的要求；此外还有其它限制，一般都包含无法使用回复这个条件，所以具体战斗时可不能像本篇中那样一往无前了。要胜出的话就要充分利用辅助武器和其他同伴的援护。每个任务达成后都会奖励一把武器，形状各异，甚至有的长得像锅铲……

通关后再重新开始游戏或读取任意进度，会多出一个让我们选择武器的步骤。包括初始武器在内我们会发现共有12个格子，除却100-Animal Kill中可以得到的十把之外，另外还应该有一把在哪里？

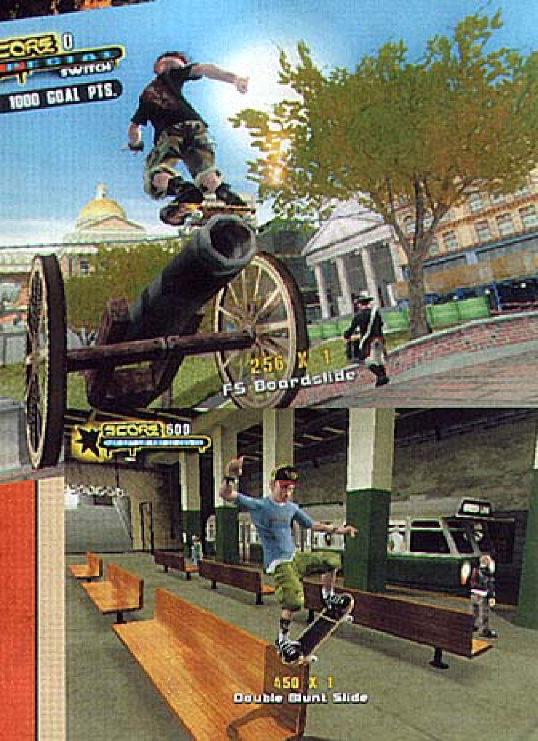
答案就在游戏本篇中，虽然正常流程中怪物是无限涌出的，但每通过一个舞台后会发现之前的版面会多出一项“魔物残存率”的指标，一开始均为100%。如果我们返回之前的版面，除了会发现第一次不会出现的那些地灵之外，还会间或在地面上遇到一些烙印标记，与之接触的话也会发生与怪物群的强制战，战斗后我们会发现那个百分比已经下降了（按下Start随时查看）。但即使把整个版面上的烙印标记都打光，一般也会发现残存率还有一多半，这时就要靠在大地图上不停地杀怪了，是的，杀到手软、杀到恶心、杀到麻木为止。在把全游戏每个可以返回的版图全部都清光之后（残存率为零的时候那个版面就真的彻底没有怪物了），就可以得到隐藏的妖刀。在新的一周目里，经验值和各种已升级的技能都会继承，但偏偏魔物残存率不会，哪怕你上一轮中只剩最后的1%，要是你用通关存档覆盖了之前的进度，还得老老实实吐血重来一遍，真要是那样，不如就华丽地战吧——金手指伺候。



另外要注意的是通关进度的难度并不会提升，换句话说不同难度间的东西基本不会共通，惟一的特例就是武器——只要得到后在任何难度下都可以选择使用了。但是不要对其有太多期待，12把武器除了造型各异之外在攻击力等方面似乎没有什么明显变化，当然攻击范围有明显区别，有的短得可怜。

游戏批评 游戏的打击力度和砍杀感做得十分到位，可以再现原作的那种氛围。但过于在“沉重”上做文章，结果就导致游戏在速度和节奏感上的失衡，缓慢以及精准操控性上的欠缺使得游戏没有太多技术性可言，这样时间稍长流程中场景单调、节奏乏味以及游玩方式单一的缺点就暴露出来了，玩家很难在连续数个小时中就这么砍几种怪物还保持热情和耐心。不过话又说回来，就凭这个故事，就凭这把剑的表现，值得尝试。

□文/MOTO　编排/宇郎



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

托尼滑板·地下竞技2

99年发行的Tony Hawk's Pro Skater(简称THPS)是第一个优秀的3D滑板游戏，在欧美有大量的 和极高的销量。2003年发行的Tony Hawk's Underground(简称THUG)是THPS4代后的作品，虽然名 以前的作品不同，但它还是正统的THPS系列。THUG和其他THPS游戏相比除了系统上的进化， 不同是增加了故事模式。系列的最新作THUG2已经于2004年10月发售，既然是THUG 2代，自然也有 模式，出人意料的是这次的故事发生了大转变，人物比较卡通化，而故事搞笑有趣。除了剧情模式， 代增加了令老玩家兴奋的经典回顾，里面收集了以前各作中的场地，玩法也是经典的玩法。可以说THUG 是集大成的一作。

文/神气 AZ　编排/宇部

PS2	厂商：ACTIVISION		发售日：2004.9.30
	类型：ACT	价格：7140日元	其他：——

基本操作

X键	Ollie（Run Out状态按住X键用十字键控制方向时为奔跑）
□键	Flip
△键	Grind/Lip/Freak Out
○键	Grab
L1键	左转体
R1键	右转体、Run Out时抓住物体
L2键	Nollie/Pressure Flips（按住）
R2键	Switch、revert、spine transfer、Acid Drop
L3键	Focus模式
R3键	固定视角
L1+R1	Run Out
SELECT	视角转换

动作技巧讲解

- Ollie：X键，按住后人物蹲下，滑行状态时速度加快。放开X键，人物跳起。最常用的动作，仅做一个Ollie不能得分，须配合其他动作。
- Flip：□键，踢板动作。在空中使用，和方向键配合做不同动作。
- Grind/Lip：△键，碾磨滑行动作(Grind)。平行或按一定角度进入可以grind的区域后，按下△键即可，与方向键配合做不同动作；grind时需要利用左右键来控制平衡；支撑动作(Lip)，垂直进入可做支撑动作的物体边缘，按△键做平衡支撑动作，用左右键控制平衡；摔倒后快速按△键，角色会耍脾气出现Freak out动作，一共六种。
- Grab：○键，用手抓板的动作。在空中使用，和方向键配合做出不同动作。
- Nollie：L2键，脚位靠前状态
- Switch：R2键，反脚位；腾空落地时按照不同时机分为Revert、spine transfer、AcidDrop三种动作。
- Revert：完成一个动作从前方结束，然后迅速滑转180度倒退结束动作。
- spine transfer：从脊柱一边起跳，空中时按R2键做spine transfer动作下落。
- Natas Spin：跳到消防栓等类似尖头的物体上，同时按R1和△键。
- Acid Drop：在高处跳下，按R2键做Acid Drop动作下落。
- Focus：慢动作模式，Special值满后按L3键进入。
- Run Out：L1+R1键，抓起脚下的滑板进入行走状态，再按一次还原。
- Rolls：腾空时按住□键或○键，再分别按上上、下下、左左、右右，即可在空中转动。

技巧进阶讲解

- Manual：快速按上下键进入Manual状态，快速按下上键为Nose Manual。
- Special：做动作充满左上角Special框后，即可做Special动作。
- Combo：任何一个动作开始后，连携上其他动作即成Combo。
- Gaps：在一些设定好的地点完成特定的动作。
- Caveman：在下板行走状态下跳起再同时按L1+R1。
- Hip Transfer：两个QP成90度角放置。Hip Transfer动作(按R2键)就是从一边腾空90度下落到另一边。
- Spine Transfer：两个QP背对背放置又没有平台相连，则连接处形成一个脊柱。Spine Transfer动作（按R2键）就是从脊一边腾空落到另一边。
- Wallride：墙上滑行。按一定角度跳向墙面，按△键即可在墙上滑行。
- Wallie：当Wallride时跳起。
- Vert Wallplant：利用半管跳到空中，然后按X键。
- Sticker Slap：空中推墙，并且做标记。对着墙跳起，接触墙后马上按X键。
- Wallpush：推墙。对着墙滑行或Manual，接触墙后马上按△键。
- Skitch：在交通工具后面按方向键上。
- Flatland Tricks：进入Manual状态，分别按□键、△键、○键组合做出各种动作。
- Double-Tap Flips：区别于普通的Flip，在空中按2次或3次Flip键。
- Grind/Lip Branching：Grind或Lip状态中，分别双按□键、△键、○键和另外几种组合做出各种动作。

故事模式有三种难度，不同之处是完成任务 间限制、胜利得分，升级状态的点数不同。

下面以Normal（普通）难度进行，其他难 样可以参考。

每个场地中有几个任务的完成方法是相同的， 先做出说明，后面遇到不再详述。

Mark Your Territory

找到Spat的涂鸦，在行走状态（按L1+R1） 键更改成你的涂鸦

Arcade Machine High Score

找到街机，打破最高分。打破分数的方法不是 街机游戏，而是在限时内通过做动作得分。

NORMAL难度限时60秒。

Tag a Big Billboard

爬上Billboard公告牌处，在上面涂鸦。这个 操作和涂鸦Spat标志一样，每个城市中公告牌 不同。有些是站在公告牌下面涂鸦，有些公告 于高处，要扒住上边缘涂鸦。

1-Traning

游戏刚开始是training场地，用的是增大的 第一个场地，因为是训练场地，所以没什么难度。 在场地中依次找到各滑板高手，完成他们教的 技巧即可，完成后回到游戏开始处，找到Tony Haw 他会教你THUG 2代新增的一个要素Focus Mod 前面有说明不再详述。完成Tony的训练后即可 下个场地Boston。另外，也可以在游戏开始就找 交谈，完成他的训练直接进入Boston。

第二关刚开始会让你选择一个职业滑板手作 伴，在场景中找到他就会增加PRO任务，从第二 开始到最后的每个场景中除了可以自己选择的 滑板手，还有GUEST人物和SECRET人物。

2-Boston

YOU:

Find the Special Guest

找到特殊人物，在游戏开始的左边房间地下室。



[illegible] Ben Franklin

[illegible] Franklin,他在展览馆二楼，从展览馆两[illegible]上去。(Mark Your Territory)(说明：括[illegible]为前面已做说明不再详述的任务)



[illegible] Duty

[illegible]出发把受伤的小孩送到Tony Hawk处。[illegible] Machine High Score)

[illegible] Sucka

[illegible]上的收音机，跟着节奏完成指定动作。图[illegible]动作。

[illegible]pitate the Statues

[illegible]三个雕像的头，第一个利用半管做Spine [illegible]动作后接Lip动作(按△键)，后两个利用两[illegible]Lip动作。

[illegible] the RV Ramp

[illegible]任务的出现要先完成SECRET人物的Jump [illegible]的任务。到RV ramp车上做够5000分的动[illegible]

[illegible]

[illegible] the 4 Benches

[illegible]技巧在建筑物旁的四个长椅滑过，近距[illegible]以不用跳起，直接做Grind连接。

[illegible] Cannon Grind

[illegible]旁的古炮上Grind一次。

[illegible] a Seaworthy Vehicle

[illegible] (按方向键上键) 抓住船形状的车，坚持[illegible]左右键控制平衡。

[illegible] the General

[illegible] Transfer动作(按R2键)飞过在场地中[illegible]ashington雕像，腾空时做Benihana动作。

[illegible] Balls of Fire

[illegible]的垃圾桶使滑板着火后，做动作得15000分。

[illegible] the Signs

[illegible]个No Skate Boarding标志牌，用Sticker [illegible](对墙跳后，按X键)贴纸。不能直接触到的[illegible]的横杆Grind过去，跳起贴纸。(Tag a Big [illegible])

Finest Rails in Boston

按照步骤，分别Grind三个地方。Grind第一个地方后，另外两个会高亮显示。有时间限制。

GUEST:

All About the Benjamins

从二楼进入Riboff银行。在银行门口有一个半管，利用半管腾空撞开玻璃进入。或者爬上二楼横杆从侧面撞开玻璃进入。

Combo On the Hign Seas

在Tea Party Boat船上做10000点的动作combo。

Skate the Liberty Trail

按照步骤，做Pop Shove-It动作从台阶上跳下，然后用图书馆墙下两侧半管飞过中间横幅，最后在船的望台上做acid drop动作进入Tea Party Boat船上。

Team Challenge

You、Pro和Guest角色三个人分别跳起撞击围着公园滑轮的那个人，同时kickflip。

SECRET:

(有些Secret的任务只能Secret角色完成)

Kill the Grind Blockers

在鼓风机处用Grind去除四个阻挡物，Grind掉几个会有显示。

Jump the Cars

在路上跳过汽车3次，完成后出现RV ramp任务。

Scooter Vs Wheelchair

和坐轮椅的人比赛，通过教堂，图书馆，医院，回到开始位置。经过的地方会高亮显示。

Spine Transfer Tour

用Spine Transfer技巧通过三个地方，第一个是地铁的入口，第二是医院前的任意一个园堆，第三是船边上的半管。完成一个后第二个会高亮显示。有时间限制。

3-Barcelona

YOU:

Free the Bull Fighter

捡西红柿，在图示位置用西红柿砸关牛的笼子。



Find the Special Guest

找到secret人物，在建筑物内 。

Hit 5 Peds with Tomatoes

用西红柿砸五个不同的路人。

Spine the Guell Planters

做Spine Transfer动作飞过三种植物。

Help Peg Leg

跳到水上的浮标Grind，使浮标挪开，桥合并，船放行。(Mark Your Territory)



Take Out the Trash

Grind四个不同的垃圾箱。(Arcade Mechine High Score)

PRO:

Combo the Sants Benches

Grind八个长椅，因为距离短，直接快速做Grind动作连接就可以。

Catapuit 720 Billboard

进入大桥对面的建筑物Museo Del Medevil，从上面的机器弹出时，做720度以上转体Grab动作。(Tag the Big Billboard)

Focus Combos

进入Focus模式，做动作得2500分以上。一共要做3次不同的Combo。

Rail Rated Challenge

按照提示，先Grind三个横杆，然后跳到对面墙上标志物做Sticker Slap，反弹到上面的横杆做Grind。

Transfer Over the Guell Entrance

利用半管在空中穿过那座有喷泉的路桥。

Acid Drop Off a Tram

上到吊车，然后做acid drop动作进入下面任意的半管。

Team Challenge

被牛撞到空中，马上做5,000分动作combo，4个人物都要做一遍。

GUEST:

La Perdrera Spiral Rail

上到任务图示建筑物，在边缘做Grind进入。

Smells Like Bull Dung

在牛屎上滑起腾空，在空中做一个Grab动作。

Make Your Own Phoenix

先用着火的汽车使滑板着火，再从大桥对面的建筑物Museo Del Medevil进入，使鸟着火。

Don't Touch the Ground

从桥的一侧Grind到另一侧，途中不能落到地面，要Grind横杆或长椅过去。

SECRET:

Steve-o Vs. the Bull

增大速度撞击暴走的公牛。

Parc Guell Combo

在喷泉周围区域内做个25000分的combo。

Yee Haw! fan boost

利用上面的风扇加速，在空中做"Yee Haw!"这个Grab(Steve-O所有的Grab都是Yee Haw!)，最后做Acid Drop进入下面的半管。

Flip Barcelona's Finest

在任务提示的三个地方做flip动作。

4-Berlin

YOU:

Inliners Rule

在两个"Inliners Rule"标志牌上Grind，使其破坏。

Free the Spirits

进入教堂，使用两次Sticker Slap破坏有裂缝的石门。

Find the Special Guest

找到特殊人物。从图中的门进入和他对话后，他会出现在门口。



Help Wee-Man

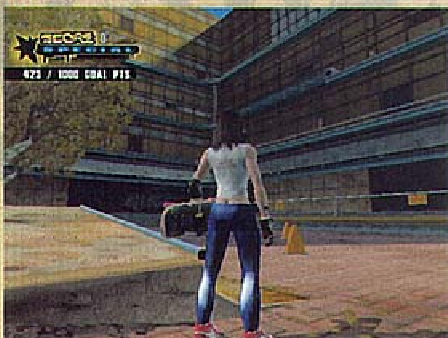
对着水族馆外玻璃鱼缸用两次Sticker Slap，使其破坏。

Stop the Kids From Smoking

找到三个香烟售货机，用Sticker Slap动作破坏。(Arcade Machine High Score)

Find the Graffiti Tagger

找到涂鸦者加入。他在图示的楼上，从梯子爬上去找到。



Berlin Gets Owned

在DOWNZEKD!牌子上Grind，使其变成OWNED!字样。

PRO:

Grind N Barf

找到两个出租店警察，在他们上面做Grind N Barf。

Almighty Combo

进入教堂，在里面做40000分的Combo。

Learn the Natas Spin

找到Natas Kaupas，他会教你做Natas Spin动作。

Hats On Fire

在着火的管道处grind，使滑板着火，然后快速找到附近三个警察，在他们头上跳过使其帽子着火（时间稍长火会熄灭，三个同时都在着火才能完成）。

So Focused,So Clean

进入Focus模式，做三个10000分以上的combo，落地必须为180度的spin动作。

Tourist Line

Grind过几个指定地点，Sticker Slap一个蓝色标志，反弹再Grind到对面，最后Acid Drop进入墙的半管。

Disrupt Communication

按照步骤，利用风扇加速，Acid Drop进入半管，从前方半管上做Rocket Air飞过卫星设备。

Pro Tour Line

按照步骤，Grind多个边缘，最后滑过Berlin Gets Owned任务中那个牌子。

GUEST:

Paint Bomber

先捡到喷漆罐，然后用喷漆罐砸5个涂鸦的人.(Mark Your Territory)(Tag The Big Billboard)

Tagger Skillz

进入教堂，会遇到断了的梯子，学会爬梯子技巧来到上面（利用腾空，空中Run Out，在按R2键抓住梯子），涂鸦整面墙.

SECRET:

Berlin Tour

沿着建筑物高亮部分Grind完成任务。

Wheelin' Combo

操作secret角色Paulie做15000分的Combo。

Skills On Wheels

用Paulie上到其建筑物旁的上面，沿边缘向下做一个Sit Flip动作，然后Acid Drop落到半管。

Team Challenge

Bam用Manual从角链一头到另一头，Paulie在圆形物上Grind，大于10秒，而你必须进入教堂做一个5000分以上的Combo。

5-Australia

YOU:

(Arcade Machine High Score)

Boardwalk Grind Combo

从三个扶手横杆上做一个Combo通过，必须高于50000分。

Lipping the Mini

在u形道的半管上做combo，其中必须包括一个lip动作。可以直接做lip动作，按键变化其他lip动作，这样就可以直接得分完成任务。

Find the Special Guest

找到特殊人物。完成任务Wake Up Sleeping Beauty后，可以出现新路，进入后可以找到SECRET角色。



Drain the Tide Pool

破坏有水的池子旁的机器开关，用Grind即可。

Interrupt a Meal or Six

找到吃饭的人，进行干扰。

Find the Shrimp Vendor

找到GUEST角色。从图中门进入。



Wake Up Sleeping Beauty

在吊车旁的消防栓上做Natas Spin。

PRO:

Jumping Without a Parachute

上到Drain the Tide Pool任务中的建筑物，做Acid Drop进入水池。(Tag the Big Billboard)

Treasure Huntin' Hank

先在铁桶上Grind，然后在各垃圾桶找到罐头即可。

Focusing on a Clean Double Flip

进入Focus模式，在人行道下的两辆车上做180度Double Kickflip动作。

Kenny's Real Feelings

利用斜坡跳到雕像手上做Natas Spin动作。

Team Challenge

YOU PRO GUEST三人分别Grind那座红色房子的前门屋檐，可利用两旁的斜台跳上去。

Everybody Loves Bigguns

做动作从最上面的半管到最下面的半管。

Balance Up and Over

做manual并保持，从一边上桥，从另一边下来。速度是关键。

GUEST:

Shrimp Slap

捡虾，用虾砸海边5个救生员。

Rollin' Rollin' Rollin'

用Spine Transfer上到第一个建筑物，连续用Spine Transfer腾空飞到另一个建筑物，在空中时用两次Rotisseries(special动作)

Seagull Scatter

用一个Combo驱散10只海鸥。

Real Men Flip Stairs

进入Focus模式，从楼梯上做360度Double Heelflip动作落到下面地上。

SECRET:

Handicap Havoc

用Secret角色的小车撞倒5个有蓝色图案和蓝色ONLY字样的牌子。

Paradise Combo

在Secret角色最初所在地，Grind 3段长石，要求用一个Combo完成。

Mini Go-Kart Blast Off

利用半管得到速度，飞过人行天桥。

Help Local Skate Rats

在警车旁不远的吊车吊臂上做Grind。

6-New orleans

YOU:

(Arcade Machine High Score)

Dance,Dance,Dance

和BOSTON的Dance,Sucka任务一样，找到收音机,跟着节奏完成指定动作就可,不过收音机的位置比较隐蔽,从图中梯子爬上去,在上面的平台上找到。



Riverboat Slapper

对着轮船用3次Sticker Slap。

Find the Jester

找到狂欢之王，他就在公路的彩车上，挡住彩车后上去即可。(Mark Your Territory)



Water Tower Slap

在屋顶的水塔上用Sticker Slap动作。水塔有一定的高度，要用斜坡冲向它，就是离它不远处写着HUMIDITY字样的斜坡，从下面的半管腾空落到标有HUMIDITY字样的斜坡，冲向水塔做Sticker Slap。

Raise the Dead



把墓地5个地穴上的骷髅头撞掉。用Grind或者直接行走撞掉都可以。完成后出现secret角色。

Save Nawlins

上面的任务完成后出现通往地下的洞口，在洞口半管上用Spine Transfer进入，然后Grind中间的圆环，再跳出洞口，在雕像旁的半管腾空飞过雕像，腾空途中做Airwalk动作。

PRO:

Nawlins Street Spine

在任务图示的楼顶用Spine Transfer跳到对面楼顶

Wallie the Trolley

在河边的电车上使用Wallie。

Spine Transfer Combo

按提示地点做3个连续的Spine Transfer。(Tag the Big Billboard)

Manhole Manual

要求用一个Manual的Combo通过5个下水道盖。

For the Birds

在斜坡上用Spine Transfer撞天上的鸟。如果高度不够,可以用斜坡对面建筑物下的斜坡加速腾空。

Gaslamp District

用Grind破坏3个路灯。和路灯同一直线的滑竿末端是翘起的，所以不用跳起，直接可以滑向路灯。

Big and Focused

进入Focus模式，做高于100000分的Combo。

GUEST:

Girls Gone Crazy Parade

捡珠子，登上彩车，用珠子砸5个狂欢的女孩。

Drop a Hurricane

用Acid Drop进入酒杯。

Team Challenge

在教堂院子区域中3个角色做特殊动作。

Balcony Breaker

用一个combo撞坏3个阳台。

SECRET:

Tricycle VS. Zombie

YOU的任务Raise the Dead后，城里人会变成丧尸，用SECRET角色直接撞10个丧尸即可。

Super Trash

加速利用斜坡飞过垃圾堆，飞跃中使用Superman Seatgrab。

Natas Neversoft

在墓地铁门的Neverfoft公司标志上做Natas Spin。

Sign Spinner

在3个标志物上做Grind，使其旋转。

完成后会增加一个任务

上建筑物，用Spine Transfer冲到空中，Run Out，按R1键抓住飞机，从飞机落下再次用Spine Transfer，飞过飞机。

7-Skatopia

YOU:

(Arcade Machine High Score)（补充：街机在下图的入口内左侧）

Locate the Chainsaw

在一棵树上找到锯，找到后SERCET角色现身。

The Legend of Bigfoot

找到SERCET角色大脚。先完成Locate the Chainsaw任务，然后到图示位置找到大脚。



Zipline Toss Drop

行走状态下按R1让zipline拉起到空中，向下落时用Acid Drop进入学校停车场的半管。

Launch the Firework

跳过着火的垃圾堆，点燃滑板，利用斜坡冲到Jesse James的房顶，点燃火箭。(Tag the Big Billboard)(Mark Your Territory)

Find Ryan Sheckler

同样在Jesse James房间，上方有个通道，直接跳上去。

PRO:

Tree Top Spin and Bomb

用旁边的梯子和网一直爬上树顶，在树顶做Natas Spin，然后落下做Acid Drop进入半管。

Mountain Top Manual

做一个manual的combo，从山顶的学校停车场(蓝色的绳子为标记）往下，通过前入口处的门。

Lumberjack Combo

做一个Combo通过3个圆环。

Spine the Mine

从山顶学校停车场做Spine Transfer进入矿坑。

Skatopia Spine Combo

在3个地方用Spine Transfer技巧。

Downhill Line

从山顶学校停车场边缘按提示做Grind，一直到门口前的标志牌。

Jump to the Weather Balloon

利用山顶的一个木斜坡冲向气象气球，马上收板按R1抓住气球下面的绳子。

Scrape the Hives

用Wallride破坏5个蜂窝。

GUEST:

One Long Electric Wire

从电线的顶部滑到底部。

Shack Attack

做一个combo，通过两个门。

Over the House

在山顶做Spine Transfer到下面半管加速，再利用房子旁的斜坡飞起，空中收板，飞过房子。

Zipline Wire Bomb

用一个Combo从电线上Grind，在半管位置用Acid

Drop落下。

SECRET:

Skatopia Transfer

利用进口处Skatopia字牌两侧的半管腾空，Spine Transfer在字牌后的斜坡落下。

Grow Some Plants

在要求种植的3个地方，操作大脚做bigfoot flip（任意方向键+□键）即可。

A Clear Path

从大脚撞开树的斜坡用Manual向下，在夹板处腾空。

Manual Up a Slope

用大脚从斜坡下用Manual向上滑到顶部。

完成后接到电话，或者在开始处找到bem，又增加4个PRO任务。

PRO:

Spin Bomb

到火箭的圆盘上Grind 4圈。

Rockets Battery

到平台上面做4次Natas Spin的一个Combo。看起来尖状物很多，可每做一次会减少1/4，要按方向键控制跳动方向进行。

Fountain O Glory

先来到上面，然后从上面Grind到地上即可。

Box Bombs

用2个Combo激活8个炸弹盒子。我的方法是站到一个上面Manual然后拿板快速从上面走过即可。

Giant Bomb

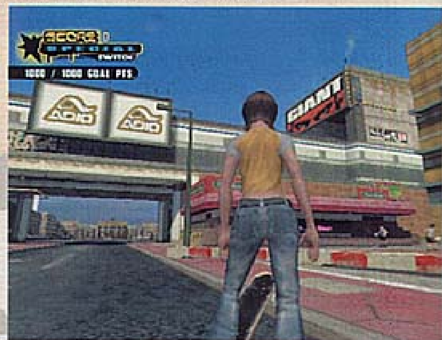
跳到上面炸弹上即可。最后是大逃亡，控制主角用一个Combo逃出Skatopia。我的线路是跳上铁网向左Grind，落地后一直Manual到Skatopia门口。到此为止，故事模式全部完成。通关后出现和游戏相



同主题的World Destruction Tour真人表演Video。

通关后，会增加一个新的关卡Pro Skater。这个关卡是由3个场地组成的，首先进入的是一个外星人的太空飞船。注意空中悬挂的红蓝绿三色管道，通过一连串的跳跃grind上最里层绿色的管道，尽头处跳起Sticker Slap红色的大按钮，旁边还有个红钮用同样的方法按下，就会打开神庙场地。神庙场地中涂鸦5个墙上的猴子石雕（3个在庙内，2个在庙外）就可以打开最后的场地——地狱。

这一代副标题为World Destruction Tour，可知游戏是以破坏为主题，而这一主题下最大的卖点就是足以改变一部分区域地形的大规模破坏了。大部分关卡的大规模破坏都有任务触发，Boston和Berlin是例外。在Boston中，首先跳过公园旁的火盆，然后grind两门大炮，就可以轰掉前方的建筑；而Berlin中，注意铁路高架桥上的那个GIANT的广告牌，爬到旁边楼房的3楼，抓住那根黄黑相间的铁管上去grind就会使广告牌掉落导致火车脱轨。另外隐藏关Pro Skater的神庙场景中，那座大雕像顶上的圆球被两边的绳索固定，只要grind两个绳拴就会使圆球滚落在前方砸一个大洞；地狱场景中，lip恶魔大嘴两边的肋骨将其弄倒，然后grind上去Sticker Slap前方的封印，就能打开恶魔大嘴。



从系列上一作开始，人物各种能力的提升方法变为完成各种相关动作，这使游戏变得更富挑战。也许大家在进行游戏时不知不觉就能提升几级，但是想要全部升满则需要有针对性地玩了。下面我们对各个能力的作用和Normal难度下的升级方法详述一遍。

游戏时打开菜单选Your Options→View Stats就可以看你现在的能力情况。

能力名及作用	升级条件	升级方法
Air增加利用半管腾空的高度	Air transfer 30 feet	利用半管腾空后侧向飞行距离超过30到40英尺
	Air transfer 40 feet	
	Land 1 Backflip grab	空中分别做一个后空翻和一个侧翻平稳着地
	Land 1 BS Roll grab	
	Land a 5,000 point air	利用半管腾空，在空中这段时间内获得规定的分数，尽量使用Special trick
	Land a 10,000 point air	
	Land a 15,000 point air	
Lip减小Lip动作时保持平衡的难度	Hold a liptrick for 2 seconds	保持一个lip动作规定的秒数，多多练习掌握手感。
	Hold a liptrick fot 4 seconds	
	Hold a liptrick fot 5 seconds	
	Hold a liptrick fot 7 seconds	
	Hold a liptrick fot 8 seconds	
	Nose Stall on a lip 2 times in a combo	一个combo中连续做规定动作两次。
	FS Noseblunt on a lip 2 times in a combo	
Run增加Combo中下板走动的时间长度	Caveman 2 times in one combo	一个combo中做caveman动作2到3次
	Caveman 3 times in one combo	
	Throw something at 2 pedsetrians in one combo	一个combo中扔出2到4个小物体打中人
	Throw something at 4 pedsetrians in one combo	
	Graffiti Tag 2 times in one combo	在combo状态下连续涂鸦2到3次
	Graffiti Tag 3 times in one combo	
	Get mad and Freak Out	Freak Out一次
Run增加Combo中下板走动的时间长度	Do 3 fliptricks in one combo	一个combo中做3到10个任意的flip动作
	Do 4 fliptricks in one combo	
	Do 5 fliptricks in one combo	
	Do 8 fliptricks in one combo	
	Do 10 fliptricks in one combo	
	Double Kickflip 2 times in one combo	Combo中分别做两个Double Kickflip和两个Triple Kickflip
	Triple Kickflip 2 times in one combo	
Flip加快Flip动作的完成速度	Grind for 5 seconds	连续grind5到20秒的时间
	Grind for 10 seconds	
	Grind for 15 seconds	

能力名及作用	升级条件	升级方法
Rail减小Grind动作时保持平衡的难度	Grind for 20 seconds	
	Natas Spin 3 times in one combo	Combo内做3个natas spin
	50-50 3 times in one combo	Combo内分别做3次指定的动作，50-50是按△键，
	Crooked 3 times in one combo	Crooked是按左上或者右上+△键
Spin加快空中转体速度	Land a 540 grab or fliptrick in a halfpip	空中转体540到900度同时任意做一个动作
	Land a 720 grab or fliptrick in a halfpip	
	Land a 900 grab or fliptrick in a halfpip	
	Do 3 grabs in one combo	Combo中做3到8个抓板动作
	Do 4 grabs in one combo	
	Do 6 grabs in one combo	
	Do 8 grabs in one combo	
Ollie增加平地跳跃的高度	Ollie 20 feet	跳远20英尺
	Ollie up 10 feet	跳高10到20英尺，可利用斜台
	Ollie up 20 feet	
	Ollie down 15 feet	跳下15到20英尺，跳楼最快
	Ollie down 20 feet	
	Skicker Slap 2 times in a combo	Combo中空中推墙2到4次
	Skicker Slap 4 times in a combo	
Speed增加滑行速度	Land a 10,000 point combo	Combo得规定的分数
	Land a 30,000 point combo	
	Land a 50,000 point combo	
	Land a 100,000 point combo	
	Land a 250,000 point combo	
	Spine Transfer 2 times in a combo	Combo中Spine Transfer2到4次
	Spine Transfer 4 times in a combo	
Switch提升处于反脚位姿势时的能力	Acid Drop 2 times in a combo	Combo中Acid Drop2次
	Air 40 feet high	利用半管腾空达到40到70英尺的高度
	Air 70 feet high	
	Land a 4 trick combo	做含有4到20个动作的Combo
	Land a 6 trick combo	
	Land a 10 trick combo	
	Land a 20 trick combo	
Manual减小Manual动作时保持平衡的难度	Manual for 4 seconds	持续Manual4到10秒
	Manual for 6seconds	
	Manual for 8 seconds	
	Manual for 10 seconds	
	Manual 3 times in one combo	Combo中做3到5次manual动作
	Manual 5 times in one combo	
	Pogo 2 times in one combo	Combo中做2次Pogo，方法是manual之后双击△键

COMBO规则

Combo大致可以这样定义：第一个动作成功做出来、第二个动作成功做出前的这段时间内，没有摔倒、没有普通的地面无动作滑行。满足这些条件，[illegible]一个动作和第二个动作就连携成了一个combo。除了滑板的花式动作可以连成combo之外，中间穿插的一些Gaps也可以算作是combo中的一个。Combo的算分方法是所有动作分的累加乘上已做动作数，这意味着combo越往后走，分数提升的越快。

规则中还有一个比较奇怪的，就是manual、wallride等等动作需要持续一小段时间直到屏幕下方的动作显示中出现它们的名称才能被认定为有效，才能算入combo加分，不过不加分并不会导致Combo的中断。那么为什么这么设定呢？估计是因为快速完成这些小动作往往会方便后面动作的开展，举个例子：wallride之后再按X键可以形成二段跳wallie。Wallride动作发动后，人物在墙上呈抛物线运动，想要跳得更高，就要在最靠近抛物线顶点的位置发动wallie。而可惜的是，人到达最顶点往往只需要很短的时间，这时发动wallie就定会使wallride这个动作被系统忽略。但是最终衡量利弊的结果是，wallie跳得高滞空时间就长，就能在空中完成质量更好、分数更高的大动作，相比之下忽略掉一个小小的wallride动作是值得的。

动作的技巧

新作至少加入一个新动作是托尼滑板系列的传统，而自从改名地下滑板之后加入的新动作更多了。

- Natas Spin：这是一个相当抢眼的动作，在柱状物体上快速转圈，很具观赏性。另一个好处是这个动作算grind的一种，用来提升grind平衡能力是不错的选择。可惜的是分数并不高，且转完后跳出去的方向比较难掌握。
- Rolls：相当好的动作，空中的翻滚不但可以单独使用，还可以加在各种空中动作中(包括Special Tricks)，进一步增加combo数。用得好的话相当醒目。
- Sticker Slap：其实就是THUG中wallplant进化而来，操作方法由下+X改为了更方便的单按X键。它的作用也很明显，一段好的路线通过后来一个StickerSlap返回可以再次通过，方便快捷。且利用它反弹后跳得更高的特点可以登上一些平地跳不可能到达的地点。
- Vert Wallplant：实用性不高，号称可以加快下落后的速度，感觉不明显。不如利用空中的时间做些其他的动作。
- Focus：其实这个并不能算是一个动作，而是一个慢动作系统。Special槽满了就可以使用，对于各种平衡操作好处是十分明显的。在一定时间内，只要你可以持续得分保持Special槽不减就能一直处于子弹时间状态，但超过时限就会强制取消。慢动作中判断空中下落时间以及快慢动作的瞬间转换需要慢慢适应。

最后是一些用处较大的老动作，wallride和wallie在上面的combo规则中已经说明，这里就不说了。

- Run Out：自从THUG加入这个动作之后，combo的连接已经基本不存在死角了。举个例子，当我们做manual动作滑行的时候速度没了停在原地，如果是以前只好乖乖做Flatland Tricks跳分直到最后平衡的极限中止combo。而使用Run Out则可以不间断combo的原地加速。攀爬的能力也使得我们能够更方便地到达我们想去的地方。
- Spine Transfer：THUG2中这个动作对滑行速度的增加作用更加明显了，这一点大家可以在新奥尔良关卡中感受到，在各个楼顶与地面之间窜上窜下感觉真的很棒。
- Skitch：这是在THPS4代就加入的动作。通过拖住机动车的尾部，一段时间后按下松开可以获得极高的速度。拖行的过程中还可以按下L或R键来左右移动，以找到更好的与机动车分离的地点。

人间五十年

□文——魔人神无月

第十三回 大将军！室町的霸主，战国的傀儡（前篇）

应仁之乱前后，曾经雄霸日本岛的幕府将军家渐渐失去政治威信。进入战国时代后更是成为了群雄用来控制幕府政权，称霸扶桑的傀儡工具。从开创室町幕府的初代足利尊氏到被织田信长流放至河内的足利义昭，共有15位将军先后上任，其中不乏勤政爱民，功绩显赫的名主，当然也有昏庸至极，贪恋酒色的废柴。在以后战国时代的介绍中，将军会逐渐从历史舞台上消失，所以这几期特别为大家补充一下室町幕府将军家的内容。

足利家的起源

以前笔者的初中历史老师曾经戏称日本人的姓氏是根据其居住地所起的，比如姓佐藤的大概是住在有藤条的地方，叫山田的也许是生活在山间田野内的。虽然这种说法听起来有点荒唐，也并不完全正确，但事实上足利家的姓氏倒真是这样起出来的。追根溯源，足利氏原本是日本清和源氏的后代，当时源义家的小儿子源义国从父亲手中继承封地下野国足利领（现日本 木县足利市）后展开了大规模的开发，并建立了足利庄园与梁田御橱。而后，源义家的小儿子源义康便改姓足利，以表足利的由来，其实许多町幕府的名门望族都是源自清和源氏的，比如山名氏、斯波氏、一色氏、细川氏等，但足利家的男子所娶妻室都是当时朝廷中的绝对霸权家族北条氏中的女子，所以与其他同宗别姓相比当然多了许多政治机会，这也是以后足利家能灭镰仓，驱天皇，最终建立室町幕府的重要原因之一。

奇将足利尊氏

足利家最为辉煌的成就便是建立室町幕府，开辟了新的政权格局，创造这一切的便是足利家的第八代家督，人称"奇将"的足利尊氏。

足利尊氏出生于嘉元3年（1305年），由于兄长足利高义早年夭折，他便有幸继承了家督之位。由于足利尊氏的爷爷足利家时对子孙下达了要在三代人内取得天下之训斥后自刃，因此足利尊氏从小就被当成未来的统治者来培养，懂事那天起就被长辈们灌输了要消灭北条的镰仓幕府，接管日本政权的思想。元服后，足利尊氏被当时统治镰仓幕府的北条高时强行改名，硬把足利尊氏的"尊"改成了北条高时的"高"，成了足利高氏，这给足利尊氏和足利家带来了莫大的耻辱，并进一步恶化的足利家与北条家的关系。为了一雪前耻，也为了完成爷爷的遗愿，足利尊氏一边观察着天皇朝廷与北条幕府间的微妙关系，一边忍辱负重地为北条家效命。终于有一天，时机到来了。

正中元年（1324年），后醍醐天皇策划了讨幕行动"正中之变"，但由于情报泄露不幸失败。元弘元年（1331年），后醍醐天皇再次发动讨幕之变，可惜又被手下吉田定房出卖再次失败。镰仓幕府当然不会放过这位"不知好歹"的天皇阁下，在第二次讨幕行动失败后，镰仓幕府单方面新立光严天皇，这样便出现了两位天皇同时在位的奇怪局面，也出现了两个年号并用的特殊时期，一个是后醍醐天皇的年号元弘，另一个便是光严天皇的年号正庆。

元弘3年，正庆2年（1331年）镰仓幕府命足利尊氏清除讨幕余党，大军在握的足利尊氏觉得消灭镰仓幕府的机会已经来临。他先暗中与后醍醐天皇接触，获得天皇纶旨讨伐镰仓幕府，并在丹波的八幡宫正式举兵向北条氏镰仓幕府宣战。与镰仓幕府的战役得到了近江佐佐木道誉等武将的帮助，很快就讨取了京都的六波罗探题。足利尊氏的嫡子千寿丸也配合父亲从镰仓幕府内脱离出来与同宗武将新田义贞一起剿灭了幕府部队，混乱中足利尊氏侧室所生之子竹若丸不幸夭折。镰仓幕府陷落后，足利尊氏派遣同宗一门的细川和氏与显氏兄弟前去维护局面，并命令新田义贞上洛，由此整个镰仓幕府彻底落入足利家手中。

为天皇讨伐镰仓幕府成功的足利尊氏得到了丰厚的赏赐，并在天皇的允许下将自己的名字改了回来。足利尊氏原本以为天皇会封赐他征夷大将军之位，这样他便能创建自己的幕府，进一步达成爷爷统治天下的遗愿，所以一开始足利尊氏并没有担任什么官职，只把自己家的两个管家高师直、高师义送入天皇处供职，把自己的弟弟足利直义送入名存实亡的镰仓幕府中掌权，自己则从政治舞台上消失，等待天皇赐他大将军之日的到来，这段时期被称为"无尊氏"。可惜后醍醐天皇并没有很快实现足利尊氏的愿望，而他的儿子护良亲王却盯上了幕府大将军之位，并策划暗杀足利尊氏。尊氏察觉后立刻采取措施，于建武元年（1334年）与后醍醐天皇的宠姬阿野廉子一起合作，把护良亲王幽闭在幕府之中。这事件多少让足利尊氏对后醍醐天皇产生了不满，也加速了足利尊氏决定自封大将军建立幕府的决心。

建武2年（1335年），北条高时的遗儿北条时行反对当时由足利直义掌权的镰仓幕府，足利直义不敌败下阵来。足利尊氏向天皇要求大将军之位，以便讨伐北条残党，但却未得到天皇同意。于是足利尊氏便绕过天皇自己向幕府进发，并在期间自封为征夷大将军。击退北条残党后，尊氏就在幕府安营扎寨，虽然天皇命昭其上洛回京多次，但都遭到足利尊氏的拒绝，不仅如此，他还在幕府自行处理政务，赏罚将领，从意义上已经开始设立了新的幕府政权。此后，在新田义贞的问题上后醍醐天皇故意与足利尊氏作对，这坚定了足利尊氏推翻建武政权，自立门户的大胆想法。同年，足利尊氏大破京都守军，后醍醐天皇被迫与其和议让位于光严天皇之子光明天皇，并承认足利政权的正当性。不过后醍醐天皇此人挺能折腾的，他逃离京都时带走了天皇一族世代相传的三神器并宣称自己才是正统天皇，光明天皇没有三神器乃是"伪劣产品"，并在北条余党及簇拥者的支持下自立南朝政权。而足利尊氏与光明天皇相对南朝而言被称为北朝，日本的南北朝时代也就由此开始了。下次将为大家继续介绍足利尊氏与其开创的室町幕府时代。



↑足利尊氏的铠甲。

小知识密抄

● 全将军一览

代	姓名	生没年	在职期间
初代	足利尊氏	1306～1358	1338～1358
二代	足利义诠	1330～1367	1358～1367
三代	足利义满	1358～1408	1368～1394
四代	足利义持	1386～1428	1394～1423
五代	足利义量	1407～1425	1423～1425
六代	足利义教	1394～1441	1429～1441
七代	足利义胜	1434～1443	1442～1443
八代	足利义政	1436～1490	1449～1473
九代	足利义尚	1465～1489	1473～1489
十代	足利义材	1466～1523	1490～1493
十一代	足利义澄	1480～1511	1494～1508
十代(再任)	足利义植	就是义材	1508～1521
十二代	足利义晴	1511～1550	1521～1546
十三代	足利义辉	1536～1565	1546～1565
十四代	足利义荣	1538～1568	1568
十五代	足利义昭	1537～1597	1568～1573

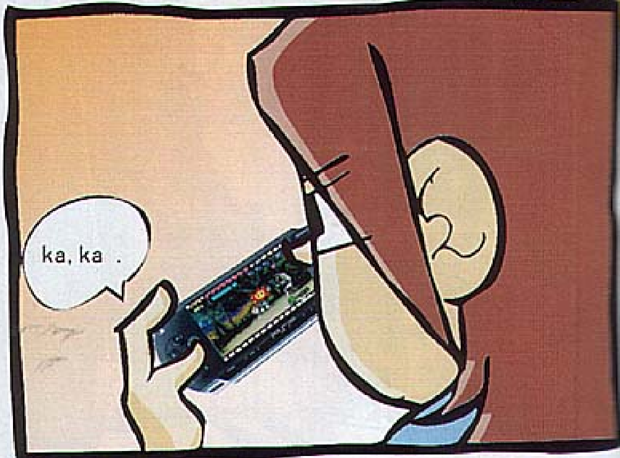
责编/宇豆

My Game My Home 闯关族的家

有时候我挺想唱歌，虽然自己的嗓子与铜锣区别不大，但自娱自乐起来还是挺能满足自己的；有时候我也想过到大街上助人为乐，虽然有时候做了好事反倒遭人怀疑，但我还是愿意以坦诚的态度来坦然面对卫生球眼光。结果最后我发现这两样都不合适我做，我似乎还是比较合适坐在工作台前，对着自己的显示器来发泄。大概我就是这样一个人，所以快乐对自己来说来得容易，甚至变得一文不值，到处都是。

这段时间挺忙，家里忙，单位也忙，自己还挺开心，真不知道是哪边转了筋。《口袋妖怪绿宝石 攻略本》反应似乎不错，心里的石头总算塌实落了地，基本上经受住了读者的考验，编辑部里也发生了电兔丢失事件，风林桌子上的那只就一直没有找到……

近段时间一直在和编辑们争论不休的关于拉力赛谁是老大的问题，随着WRC4的驾临，如今也有了令所有人接受和满意的结果。无须过多吹嘘，WRC4果然靠着制作上的硬技术和大进化操作感彻底压倒先行所有同类游戏。让人特别欣慰的是游戏的难度有着让人一时难以接受的提高，对玩家的技术力十分考验，一上来的接连"全红"就让风某人下不来台。无二话，回家刻苦练习才行，目标"全绿"达成！本期有件值得高兴的事情，就是次世代商城展开神游公司系列产品的邮购业务。随着本月小神游SP的正式发售，当前最流行的掌机系统也登陆大陆，对于广大掌机迷来说无疑是大利好的消息。一直以来本刊坚持报道和关注关于国内掌机市场的变化和动向，为了使玩家能够安心放心顺利地买到安全、原装的掌机正品而做着不懈的努力。而随着神游公司产品线的不断更新和提速，今后广大玩家也终于可以放心买到当前最流行的行货游戏主机了。具体情况大家留意本期广告！第一时间购买还有首发纪念品可拿哦！



神估XBOX?



看！连上帝都支持微软的XBOX。估计是上帝特意为XBOX做广告吧！嗯——也不排除上帝在玩XBOX的可能。如果真的在玩的话，边上一定可以找到堆积如山的电软。**（只买电软的人）**

——要我说，如果真让上帝在PS2、XBOX和GC三大主机中选择一个的话，估计他老人家多半还真会选择微软的魔盒。没办法，谁让上帝住在西方呢？按咱们通常的划分方法，上帝属于"欧美玩家"，给自己人捧捧场也在情理之中(笑)。当然，以上帝的全能，肯定是全主机制霸！如果说上帝看电软让小编们感到荣幸的话，那么对我们而言，电软真正的上帝们——各位读者朋友的支持则能让小编们感到真正的幸福，生活在电软堆成的"群山峻岭"之间，应该是别有一番情趣吧。



■ 手上戴着合金装备双蛇指环，脖子上挂着恶魔城十字架项链，口袋里
揣着生化危机爆丑怀表——电软为广大玩家打造了最新装备。

（四川自贡 DICKKONG

■ 风林：风云和林海的结合；飞月：飞舞和月光的结合；北斗：北极和
志的结合；电软：读者和编辑的结晶！

（林可

最近重看《七龙珠》，里面的弥次郎兵卫长得和木头好像，都有长头发而且
胖，不过木头高点……

（广西贺州 无命

■ 电软10周年是一个值得纪念的日子，有没有想过发行什么10周年纪念
刊什么的？我不想说在这10年里电软是进大于退，还是退多于进，总之你
务必要把服务于玩家这个宗旨进行下去，不管遇到多大的困难。你们是
们的希望，是我们的领航员！

（济南 郭

■ 等以后我赚了钱一定要把我家的厕所装修一下：首先是墙壁是嵌入式
里面是电软还有PS2的游戏，马桶前是一张桌子——这样方便我放PS2和
攻略，然后就是厕所的门是等离子彩电。哈哈，一边上厕所一边打机，"
就一个字！

（北京 嘟嘟の老

■ 看了第21期电击收藏，播到介绍DOA极限沙滩排球的时候，正好老妈下
当时就敲我脑袋，给我来句"哪弄来的黄色游戏啊"，我就倒！脑袋被敲出1个
大包！赔医药费！呵呵。

（北京 类人

时间过得真是快啊！进入大学后，娱乐的时间自然就会少去一半，虽然学校周围都有游戏室与网吧，但学习的压力往往会使我无暇去顾及游戏。无聊时，我把玩着手机上那几款玩得老掉牙的游戏：贪吃蛇、空间大战、弹珠台……无奈中或许也只有这样来与游戏相伴吧。

那天刚回到宿舍，突然听到隔壁房间传来一阵熟悉的哨声，是实况足球！我心中一惊，然后便以百米冲刺的速度发疯般径直冲去。屋内早已是人满为患，两位同学在屏幕前杀得正酣，旁观者自然也是情绪激动，他们为进球而欢呼，他们为失球而叹惜，他们都是热爱游戏的血气方刚的青年！在我百般要求下，终于握上了手柄，虽然与家里的手感略有不同，但已经够了，熟悉的画面、熟悉的声音，我的手指似乎又找回了暑假时的感觉。精彩的晃人动作又一次展现在眼前，随着终场前克雷斯波的一个人球，我赢了！我激动地将手柄扔到床上，与几个同学拥作一团，尽管只是一场普通的比赛 ，但我从中又找回了昔日的感觉，原本我与游戏拉开的距离似乎在瞬间缩小了。眼泪哗哗而下，我真的哭了。

十月一日，我便能回家了。我又可以捧起自己心爱的手柄，又能激动地打开电源，又能欣赏那段段熟悉的CG画面了……

我想说的是，尽管每个人的年龄都在不断增长，但他内心深处热爱游戏的情是永远充满活力的！**（上海 陈可慰）**

——为了尽快给大家奉上本届东京游戏展的详细报道，上期小编们可以说是再次经历了一场地狱般的修行：本人原本预定的十一出游计划也不得不宣告无限期推迟。截稿之后的第一感觉就是想要好好睡一觉，除此之外什么也不想做。
而即使是在假期，每天七个小时的睡眠就已经能够让人睡得相当满足了，剩
来的时间，就是坐到电视机前，打开电视和主机，拿起手柄继续游戏。每次
期之前制定的"猛睡计划"都会无一例外的流产，原因无它，只是因为我
楚时间有限，与其把有限的假期投入到无限的睡眠之中，还不如拿来奉献给
己所热爱的游戏，哪怕是多睡一分钟，都会觉得奢侈。也许，对我而言，
已经不再仅仅是一项娱乐，而是早已深深溶入自己的生命之中：每天的游戏
间，想要握起手柄的那股冲动，虽已不再如火焰般炙热，却已深深铭刻进
之中，有如呼吸一般自然。相信大家也都有过这种体会，游戏精神是一种
的理念，玩家对它的追求是没有差别的，正如当年我们只能守着FC上的老
时，所获得的感动绝不会亚于早已迈入次世代"游戏小康社会"的日本玩家。

SEGA® 世嘉：一路走好

看了VOL142《游戏新闻眼》中的SEGA"铁山靠鼻祖相聚无眠夜重温十年后"感触很深。偶虽然不是SEGA铁杆，但有些话很想说，广大SEGA迷，你们要相信："SEGA业界第一"，这句话，SEGA从未忘过！为了这个梦想和承诺，我想要送给SEGA一句话"不相信风光，一生得一次，再冲再试，一天一百次"。祝世嘉一路走好！**（连州 曾嘉晖）**





PSP向手机看齐?

任天堂的NDS已经正式发表，并且一口气公布了N多的游戏，可谓气势逼人。面对NDS的咄咄攻势，索尼的PSP自然也不会无动于衷。虽然还没有在电视上大张旗鼓的进行广告轰炸，实际上已经可以在日本著名的游戏杂志《电击PS》以及《Weekly Shonen Sunday》看到PSP的广告图片了。图片下方是PSP的标志，上方则是由QR码所构成的图形。(QR码，是"Quick Response code"的缩写，在日本主要用在手机上)索尼此举很可能是想要表示PSP是一个类似于手机的集众多功能于一体的便携品，当然也可能还有更深一层的含义。然而不管其含义究竟如何，我们都可以看到这次在掌机界由索尼向任天堂发起的大战已然展开。

秘技天地快速致富版

本人欲有PS2的念头由来已久，但苦于囊中羞涩，难遂人愿，故无事时常苦苦思索迅速简便致富之道，现总结如下：

方法一：泡一位富豪或权贵的千金小姐，用我的才华和气度吸引她，把她追到手做有钱人的上门女婿，那钱岂不是随我花?

方法二：由于某种特殊际遇让我发现两伙黑帮交易时黑吃黑，等其拼到两败俱伤时，我渔翁得利……

方法三：走在大街上突然有人告诉我是某大富豪失踪多年的直系亲属，让我继承他的巨额财产，一夜变成阔少。

方法四：某位巨盗盗窃巨款后，在藏时被我无意中发现……

方法五：去海外孤岛寻宝淘金，做一回现代鲁宾逊。

方法六：潜入电软编辑部，盗走全部《电软》造成市场紧缺，然后倾销获利。

另友情附上切勿使用的方法一则：绑回《电软》小编敲巨额赎金?千万不可。小编们看来都不是有钱之辈，到时候搞不好反被绑架，得不偿失。

大家请不要用这种眼神看我好吗? 我只是想得到一台PS2而已，要求真的不算高呀! 拜托，不要扔鸡蛋和西红柿了，扔PS2砸我好了，我接! (最终幻想PS2)

我是一个女玩家，说老实话，我一个女生在游戏室玩PS2还真有点奇怪，(里面最多的一次有17个男生…汗)但是我可一点不比他们弱呢!我喜欢的游戏有很多，包括无双和天诛系列、多罗罗、侍道、风云新撰组、忍、零红蝶和火影忍者等等。而且我是先接触漫画再接触游戏的，要是有人两样都喜欢的要联系我啊:)嘿嘿，最近我都有在学日语，要是有懂的人还请多多よろしく!对了，我知道大墙画廊可以投稿，但是可以投4格连载吗?我画了一个我们几个玩游戏的好朋友一起打游戏时发生的很多爆笑的事。现在我已经高二了，但是还是喜欢玩游戏呢，几乎天天玩。什么时候开个无双竞技比赛啊?为什么只有足球啊?我看得眼睛都累了，那么多人抢一个球…就叫今井义元发给他们好了:)有喜欢漫画的人要找我啊，我的QQ：117507688**(安徽芜湖 猫猫)**

——"玩游戏的人一定也喜欢动漫"，这是当年龙哥总结出的一个经典结论，这里面有因为游戏而喜欢上动漫的朋友，也有从动漫入游戏的朋友，相信大多数玩家都是"三栖人"吧。大墙画廊当然可以投4格连载啦，不过要是游戏生活中的趣味四格的话放在闯家里会更加合适(呵呵，小沛，不要怪我)。"那么多人抢一个球"——如果让编辑部的一大帮球迷们听到这句话估计多半都会陷入暴走状态，这可是对足球艺术的亵渎啊……得，就此打住吧，不然我也要暴走了(笑)。说到无双，前两天小沛和唯夜还在电刑室PK得不亦乐乎，完全不给我碰到手柄的机会……想要搞无双比赛的话，找他俩估计会非常容易得到响应。

我是一名来自南京体育学院的运动员，我的专项是蹦床。平时的训练非常枯燥，我的业余爱好就是PS2和看电软。电软是我最喜欢的一本书，每期都不会漏。我最喜欢电软上的足球学堂，从里面我可以学到很多高招。这次我给你们写信的目的就是想你们能不能在电软上刊登关于《火影2》的攻略。这款游戏在9月30日发行，当天我就去买了。玩了之后，画面比前作更有真实感了，战斗的场景也比以前有了更多的选择。希望你们在电软上介绍《火影2》中任务的胜利条件，游戏中都是日文，看不懂都要靠猜，有时能猜出来是什么意思，有时就不知道了，怎么玩都玩不过去。最好能把任务胜利条件用中文写出来，这样就方便多了。还有就是希望能把《火影2》里的每人的高招具体操作方法写出来，以及怎样把14个隐藏人物都找到。

(南京体育学院蹦床队 雷鸣)

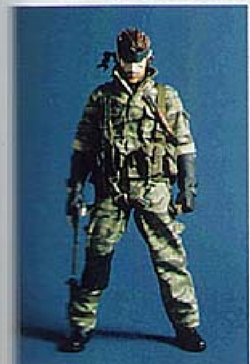


——本期电软攻略人行道栏目中就会有这款游戏的详细攻略，相信能给您的攻关之旅带来不小帮助。《火影忍者》这部动画我可是一直都有坚持在看，里面各种各样夸张忍术的大乱斗真是让人大开眼界，风格独特的音乐与情节配合的也是非常恰当;现在每天至少听一个小时的火影歌曲。这次火影2游戏中的必杀技相当华丽，看我鸣人的最强通灵术——蛤蟆召唤!!

合金装备的铁杆们请准备开始囤积银子，迎接SNAKE的回归!

我是合金装备的超级FANS，MGS2我玩通了好几十遍，全狗牌收集达成，EXTREME难度我也通过了，真是超经典的作品啊! 现在就一心一意盼着合金装备3的发售了。《合金装备3·食蛇者》已经确定12月16日发售么? 不会再延期了吧? 我实在是等不及了啊……(北京 合金死忠)

——不光是你，小编们也是等MGS3等得心急如焚。现在北斗已经又把MGS2拿出来重温准备迎接3的到来了。这次合金装备3将分别推出普通版与限定版，前者价格为7329日元，后者价格为13440日元，内含豪华别册(2种)、DVD影像特典以及1/144的模型——实在是相当让人心动，不过摸摸自己干瘪口袋里已然不多的银子，难道又要开始新一轮的泡面生涯? (残念……)

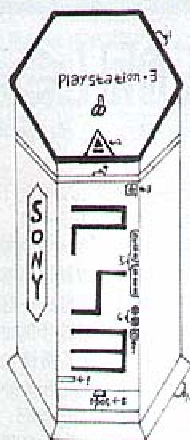


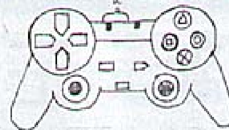


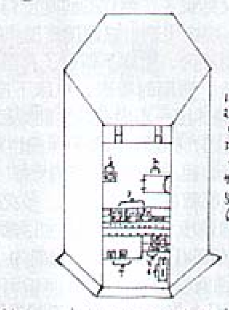
尽管从目前所获知的游戏情报来看，合金3中的主角应该是SNAKE的"生父"BIG BOSS，不过相信即使只是冲着这款让人垂涎三尺的SNAKE模型，小岛秀夫也应该会为其在游戏中安排足够的戏份。

◆全高约300mm
◆SNAKE专用筋肉部件，令SNAKE独特的肉体再次展现!
◆右2种、左3种的 Glove part
◆[illegible]制Jungle boots
◆专用Tiger stripe迷彩服，BELT、PORCH、HOLSTER 等完全再现!
◆附 装有雷射瞄准器的专用麦林手枪!
◆附 CQC KNIFE及 COMBAT KINFE
◆附 FIGURE STAND，限定生产1000套

PS3万花筒







熊相河 贵州省紫云县民族中学高一(5)班

战前总动员



最近一段，最有悬念和最牵动人心的还是掌机市场。针对索尼可能会选择12月3日发售PSP，任天堂抢先公布NDS将于12月2日发售。大家知道，索尼发售游戏机大部分会选择一个顺口好记的日子，如PS一代是12月3日发售（数字1、2、3），PS2则于日本平成12 年3月4日发售（同样是数字1、2、3、4）。任天堂抢先于12月2日发售（且不论PSP真的会于12月3日发售还是个悬念），这种别苗头的做法是否会有效，还要拭目以待。现在正是双方决战前的最后排兵布阵和战前总动员，容不得一点失误。一贯"后发制人"的任天堂这一次终于按奈不住先发制人了。之所以如此，在于双方都输不起这场战斗。对任天堂来说是最后一块肥肉，一输则满盘皆输，永无翻身之日。赢了则可以喘一口气，至少财务报表不会难看。

对索尼而言，输了则给已经不景气、利润不断下降的游戏部门雪上加霜。赢了则一可打掉宿敌任天堂，二可夺取掌机市场的丰厚利润。对传闻中的久多良木健可能染指索尼头把交椅都会加上一颗重重的砝码。

对消费者来说，双方的激斗正好促进掌机的不断更新。有竞争才有进步。消费者正在等激斗双方奉上的盛宴。吃哪一家就由我们选择了。

看好任天堂还是索尼，每个人都有自己的倾向，谁胜谁负很难猜。幸好有一条：我们都年轻，结果看得见。

神游正在走上正轨

2003——2004年是中国游戏业大发展的一年。但这游戏业主要指网络游戏。要说公司主要指韩国游戏公司和中国游戏公司。这一年对中国电子游戏而言，则基本是一场灾难。索尼在中国推出PS2，最终是无疾而终。神游发售神游机半死不活，也不是什么秘密。索尼中国和中国神游都走了霉运，这是偶然的吗？可能有许多值得探讨的东西，有许多经验教训值得总结。

不管怎样，神游在走了一段弯路（或探路）后及时的调整了方向。由软、硬件通吃到专攻硬件市场（软件让给盗版商？）推出小神游GBA，颇受市场青睐。近日又推出GBASP，继续向着正确的方向迈出一大步。GBASP是目前世界掌机市场的主要机种，性价比非常适合中国市场。加上神游正规的质量保障和售后服务系统，很有竞争力。对目前充斥市场的翻新机应该是个沉重的打击。美中不足的是听说小神游GBASP价格与翻新机差不多。其实以神游公司与任天堂的亲密关系以及在生产SP方面的成本优势，完全可以价格更低一些，性价比更高一些。

任天堂NDS将于12月2日推出，希望神游公司奔跑速度更快一些，让中国玩家更早一天玩上NDS，与世界同步。这很难，但以神游公司的实力，我们有理由要求和期待。

动新又有新动作

动新由AKIRA主持，一直是洛阳纸贵。21期动新又出新花样，部分动新捆绑一再抢购的钢之炼金术师项链。每本定价21元，减去动新9.80元，带纸盒包装的项链只卖11.20元，比原价便宜了4.80元。这次发售捆绑项链的动新，一是数量很少；二是红、黑项链各一半；三是只配送30多个大城市；四是不接受邮购。喜欢的读者赶紧买。小城市的读者只好单独邮购16元一个项链了。

动新=心动，希望每期都能给读者一点惊喜。



生化怀表、银时计大受欢迎

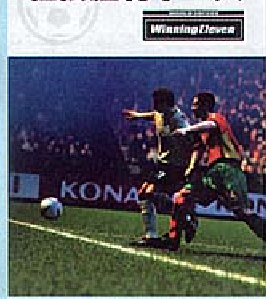
本月27日，生化怀表、银时计铝盒版将同时上市。生化怀表可称国内第一款高档游戏周边，内赠一块24K纯金电镀电软十周年纪念币，非常超值，很有纪念意义。

银时计推出后，加印几次，已经是动漫周边未有过的盛况。铝盒版推出后又大受欢迎，有点出人意料。这次的质量比以前大有提高。进口机芯应该使返修率大幅下降。另一卖点是铝盒，挺漂亮，像个东西。

读者预定的数量超过我们的预期。

好东西好卖，应该是这样吧！

挖地三尺，挖出WE迷



编辑部最风行的游戏有三款，第一是足球，第二是足球，第三还是足球！主编最痛恨的游戏有三款，第一是足球，第二是足球，第三还是足球。无论午饭后的小憩，还是截稿后的放松，电刑室都会大声传出"四扑啦析四批头"（音标，意"速度太强了"）和"够踫够"（音标，意为"进球了！"）

因此，"每个月总有那么几天"，主编难免会跟大象讨论，这足球难道比"最终幻想"还火么？

接着，得到的答案永远都是——"可说呢？没准还真是……"

9月之初，主编终于按耐不住，告诉大象——玩也要玩出点成果！制作一个WE攻略手册。

思前想后，大象总盘算：玩的是挺爽，可有人会买出的心得手册么？

主编答复是——连阳春白雪的"寂静岭"你小子都敢做，那这个WE为什么不能？挖地三尺，你也得想办法做出一个让WE玩家满意的东西出来……

于是，编辑部WE领头人大象与大熊直到今天，还在不停加班至深夜，不停与国内最强实况联盟——完全实况进行磋商联系。将细致的文章和神奇的解说影像逐渐编撰成集，力图登顶国内最强，就为了主编一句：挖地三尺，也得挖出WE迷！

——风林耳闻目睹亲笔记

新·无责任舰长

暑假又结束了，游戏的时间没有了，电软便是平淡的学习生活中的一道亮丽的风景线。感谢电软，感谢加班加点的编辑们。

许多朋友说，电软不耐看了，游戏也不好玩了。在此，我想发表一下自己的意见和看法。假期时搬家，从床下拖出一满是灰尘的纸箱，打开一看，全是电软，于是随意拣出一本坐在地上翻阅起来。2001年11月号，多么令人怀念啊，加膜封面，红色闪光标题，以及那黑白世界。随手一翻，《莎木2》攻略、阎家、龙哥热线、大墙画廊……看了一个小时，一点也不觉得累，家里仍然乱作一团（由于看书，东西都散在地上没动）。多次改版的电软确实进步了，但退步的地方也不少。最大的退步，就是攻略。那次我把《莎木》小说攻略连看了两遍，而现在呢？哪是经看的小说式攻略，已成为"向前走到尽头，对着某石头使有XX道具或魔法，便是通向XX BOSS的路，BOSS说……"样的东西几乎占了半本书，剩下的东西够看多久？许多读者朋友说想看到黑白电软，我想其中可能有以上的原因。一本游戏杂志离不开游戏攻略，那为什么不把这重要得一部分做的更好？

以上一席话可能有不妥之处，但却是我一些真心话辞，望心中不快的朋友多多见谅。在此，我感谢大家听我唠叨，也感谢各位编辑带给我七年的快乐！

（电软死饭 风间鬼月）

——电软不是一本完美的杂志，也一直存在着不少问题。小编们的多次改版也都是想要解决这些问题，十年的发展过程中，解决了一些问题，新的问题又会不断出现。除了我们自身的努力，也希望各位读者朋友能多提些宝贵意见和建议。我认识的一位经常给科普园地投稿的作者，经常会针对近期电软上存在的不足之处提出种种意见，有时候很尖刻，甚至还会骂人。最近他问我他自己是不是管的太宽了，我笑笑，说"哪里，你肯提意见，肯骂人，起码是看得起我们，是真正关心电软的人。什么时候你不提意见了，不骂人了，那才是电软的悲哀。"这句话，不只是说给他听，也是说给所有关心电软、爱护电软的朋友听。不能正视自己的不足，怕读者提批评意见的杂志不会是一本好杂志。老一点的读者相信都还记得有一位"无责任舰长"曾在阎家留下的"批评书"吧？我们现在需要的，是更多的"无责任舰长"。

北斗君！你好。小弟今年16岁，高二学生，电软的忠实读者。2004年9月25日，最疼爱我的奶奶突发心肌梗塞，永远离开了我们。这一切来的太突然了，家里人几乎完全没有心理准备。有生以来第一次看到父亲哭，哭得伤心极了，我也受不了这悲伤后气氛的渲染，哇哇大哭起来。9月27日星期一，奶奶的骨灰被家人送回了老家，和爷爷在一起了，再一次听到了家人伤心的哭声。9月28日，拿到新的一期《电软》，看看，心情一下子变好了许多；接着又看到“电击”中精彩的游戏画面、明人和IC一起往地恶搞，头上的阴霾已几乎消失得无影无踪。同学们亲切地安慰、老师鼓励，自己喜欢女孩的陪伴（决非女友），让我倍感温暖！奶奶很希望看到我上大学，很可惜现在已经不可能了，为了完成奶奶的遗愿，我会更加努力学习，以告慰奶奶的在天之灵。我也会永远支持《电软》，因为我已视《电软》的小编们如亲人一般。Take care and good bless！（**北京 Liky**）

——生离死别，是每个人在人生中都无法避免会遇到的事——尽管面对它会是一件非常痛苦的事情。当年北斗的外公也是在我高三下学期时过世的，如今虽已时隔多年，然而当时的那份痛苦早已铭刻在心。记得最清楚的就是外公临终前嘱咐北斗一定要考个好大学，做个正直的人。外公的前一个心愿早已完成，而后面的心愿则需要北斗花费一生的时间来实现它。现在，从事着自己喜欢的行业，每天都能和一帮与自己志趣相投的同事们一起工作，收到来自全国各地有着同样爱好的玩家朋友们热情洋溢的来信诉说自己的游戏人生，北斗已经非常满足了。也希望大家能够珍惜身边的亲人和朋友，珍惜生活中的每一天。呵呵，在阎家中说这些东西好象有点偏了，不过我认为大家来阎家中交流和分享的应该不仅仅是游戏，生活中的点点滴滴都是值得回味的——让电软不仅仅只是一本游戏杂志，而更应该是玩家们聚会和交流的一个平台。

如果我是拳王我要学泰森，咬人耳朵；如果我是宇航员我要学杨利伟；如果我是和尚我要学风林留一头乌黑亮丽的长发。（上海 来自宇宙的鸡翅膀）

长久以来，家都是我最最欢迎的栏目，虽然不是期期都看，但我心里总是清楚，还有这么个温暖的家。无论何时何地我随时都能进去坐坐，里面的都是朋友，全是志同道合的人，是游戏把我们拉到了一起，是家陪伴我开心，陪伴我难受，陪伴我哭泣，是家让我回忆起往日的快乐。此刻我只想打开电软，静静地看家。我要的是那种世外桃源般的意境，谁也不会注意到我，我也不要谁来注意我。当我失去一切，总会提醒自己，至少还可以回家坐坐，那儿才是本该属于我的地方；我的梦想、我的汗水、我的一切，都映射在家里。即使全世界没有一个人能听见我的声音，我也不在乎，我只求那一大家子玩游戏的“家人们”能听见则足矣。没有惊涛骇浪，只有美丽的涟漪。（**江苏 陈震**）



最近发售的神乐传说不知小编们有没有玩？我是传说迷，传说系列的每一作都没有错过，所以这次PS2版神乐刚发售就入手了。可实际一玩才发现，PS2版的质量比GC版实在是差太多了，NAMCO这也太不负责任了吧？！（**成都 传说FANS**）

——正好我也是传说系列的死忠，所以在这方面多少有些发言权吧。将游戏从GC移植到PS2上，首先我们不要妄想游戏的画面等效果能够维持原来水准甚至有所提高——毕竟人家的硬件摆在那里，如果出现这种反常情况，那只能说厂商当初在给GC上做游戏时就不够认真，该受鄙视。所以这次我对画面方面就没有过高的要求，痛苦之处在于游戏的人设是由大名鼎鼎的美形王子藤岛康介担当，然而这一大堆帅哥美女在游戏中SD化后的效果实在是有点……惨不忍睹，看到女主角胖得跟橄榄球一样的脸，实在是很难让人将之与“天使”这俩字联系起来；而本该帅的一塌糊涂的库拉托斯也可以说是完全毁了。这次PS2版另外一个让人“不堪忍受”的地方就在于游戏中的读盘速度，相信每一个玩过游戏的人都会深有体会：尽管游戏实际的读盘速度可以说是和一般游戏差不多，然而作为传说系列的作品出现这样的情况是难以让FANS们满意的。3D化后的战斗系统和以前相比也有了很大的变化，似乎不管你怎么安排队列与作战方针，敌人都有办法绕到后方围殴己方的魔法战斗人员；打击方面的爽快感和流畅度也有所下降，以致这次游戏中大多数情况下我都将战斗设定为了自动，每次进入战斗画面就看会书，一周目下来，一本《中华五千年》也翻得差不多了……说了这么多，并不是指PS2版的神乐传说有多差，神乐绝对是一款好的RPG游戏，只不过作为传说系列的FANS，我们有权利要求它做得更好。

十年：一起走过的日子
电软：零售->订阅->月刊->停刊->月刊->半月刊->全彩->业界老大
失落：一次搬家丢失10余本（无可挽回，痛苦中）
后来：真心真意过一生（**山西 张剑**）

十年游戏 十年电软



我想对唯夜和飞月说：“第19期女忍绯花手中的和切，距唯夜头部不足1毫米，第20期飞月以死神的镰刀威胁；第21期……这就是命啊！有人生来就是注定要受气的，看来唯夜应该好好考虑如何与楼上的北斗爷爷联手进行一场反压迫的革命运动了！飞月下期的武器应该是彩女的双刀，都是同志嘛。用冷兵器就足够了——不必用阳电子炮之类的东西”（**废话最多的臭袜子：顾春辉**）

——现在开始后悔上次把那位读者一时笔误将北斗称呼为爷爷的事公布出来了（天知道是笔误还是蓄意……）。这里顺便声明一下：我还很年轻，请大家不要用这么诡异的称呼，谢谢合作。如果和唯夜对飞月同学展开反抗的话，估计到时候往我身上招呼的就不止是矿泉水瓶那么简单了（残念）。最糟糕的情况：北斗与唯夜的联盟引发飞月像隔壁动心部真正拥有阳电子炮的雪拉MM的求援……

十年『电软』版

如果没有《GAME集中营》，今天不会有《电软》，怎么说出口也不过是感动。如果对于《电软》没有要求，看一遍就要扔走，成百上千个玩家，总有个人会过此关。拥有不能天长地久，何不在临死的时候，一边享受，一边泪流。

十年之前，我不认识你们，你不属于我，我们还是一样，都是一个超级菜鸟，常被BOSS扁得哭泣。十年之后，我们是朋友，还可以问候，只是那种郁闷，再找不到能K我的BOSS菜鸟最后成为达人。直到和你做了朋友，才明白我这辈子不为别的而活，只为电软而活。（**天才 张楠楠**）

大墙画廊



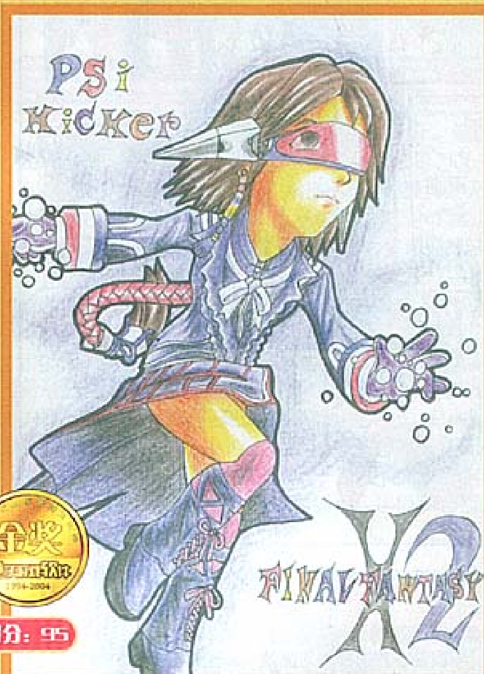
自打上期启动评分制开始，小沛便找了编辑部里最有美术天分的一位美编共同进行评定。没想到本期的金银奖竟然同属一人！真是可喜可贺！其他画作的水平也很不错，现在看读者们投来的画稿真可谓是一种享受！小沛希望这种享受不但能够长久的继续下去，而且会越来越多，越来越好！使“大墙”真正成为艺术的“画廊”！

本期 vol.111



↑ZELDA　杭州 张凯

这种画风简单又不失个性，临摹起来也比较简单，作者之中彩笔和水彩共同构图的方式倒是很少见。



↑最终幻想X-2　广西 黄永发

本期的金奖！蜡笔的质感非常好！人物Q版化后的比例控制也非常到位！小沛觉得这幅画简直无可挑剔。



→波斯王子　广西 黄永发

银奖得主！比起前一幅来说，用色稍显简单，构图也略嫌凌乱，但是人物的脸部画得很好，与原作非常相似。



↑无名　上海 李畅宁

虽说不是游戏中的角色，但是优良的画工使我不忍将其埋藏。作者的热心也令我们感动，只是今年似乎没有那么……



→无名　福建 王晶智

蛮惬意的樱树下缺少了飘落的花瓣的确是种遗憾，另外上色有些生硬，颜色的渐变没有表现。



→某日语学校　四川 杨洪

画功虽然一般，但是你想象中的学校倒是很有意思，那个老师不会是那个汉化小组的老大吧？



↑尤娜　湖北 鲁洁洁

2.5头身的尤娜给我们展示的是极其可爱的一面！不过你在原画稿上留下了太多修改痕迹，影响美观哦！



←凌波丽　天津 景兆悦

非常简单的画作，凌波丽的眼神是最值得称道的地方，可惜蜡笔的质感没有很好的表现。



本期奖品声明

由于现在开设了金银铜奖的评定，所以在奖品上也有了一定的区别对待。从本期开始我们将按照画稿的质量，派送不同价值的赠品。赠品式样详见120页，我们将从C、H、这三类礼品中挑选出一种送出。质量高的画稿自然奖品就好啦！大家努力吧！

坊间的伤痕





历史看不到的中国街机业记录

构思这篇文章已经是几年前的事情了，可是笔者是个懒人，结果一直拖到了现在。最近才做了有关这篇文章的社会调查，在我所在的学府发出问卷500张，收到有效答卷340张，在几大网站上也做了网上调查，到投稿时间为止有效回复300余个，并且回复还在继续。文章最后附上了调查问卷地址，外加我自己亲身体验，这篇文章的真实性和客观性不用怀疑，登不登这篇文章是小，但是我还是会写出来，我只是想说出来而已。眼看就快毕业了，再拖的话，可能就没人会去回想：中国的玩家曾经因为街机而疯狂过……

□ 文 / Mysterio

从没有任何游戏可以像街机游戏那样供我们放肆，供我们满足，因此至今笔者也不能将那些破落的机台抛在脑后。每每坐在家用机前，握着非常舒适的手柄，就更加怀念当年让我为之废寝忘食，为之不休不眠的兴奋感。那种畅快淋漓，许久没再找到了。街角坊间的欢声笑语，成了街机仔彼此间莫忘的永恒。一刻成经典。

或许很多人已经忘记了这块曾经为我们所向往，为我们所欢乐的游戏阵地。

□ 编者 / 风林

在中国，有些东西是永远无法成为主流的，而有些主流却非光明正大的存在着。街机业就是生存在如此的夹缝之中。中国的教育模式和人们的传统思想使街机业难以成为娱乐的主流，而街机业的主流也并不是存在于大城市的大型机厅，而是广泛分布在各个中小城市的中小机厅。但由于中小机厅存在的巨大隐患，从而导致了来自各方的强力打压……

10年时间，一切都在瞬息崩溃着人们的头脑，就像信息爆炸一样，多方面的改变使一些原本安逸的人们被迫跟随，陌生与熟悉在交替间反复上演，尤其是我们的生活。10年前，根本没人会想到在中国一度辉煌的街机产业会走到2000年的全面崩溃，尽管那样的模式谈不上正规，但其风火程度至今仍让人记忆犹新。游戏业是纯商业，赤裸裸且让人无法掌握，专家和权威一次次地碾碎了镜片，但凡事过后转念想来，一切的一切都是上帝埋下的众多伏笔，只是没有人去注意而已。而中国的街机业从起步开始就已经暗示了近未来的全面崩盘，笔者的父母在90年代加入了这个薄命的行业，所以上天也给了我目睹这一切的机会。

起步

街机从何时被引入中国已经无法考证，但是有一点却是可以肯定的，就是在街机被引入中国的同时，一些不健康的游戏也同时被带了进来，而这些游戏往往都操作简单，而吸引人的不是“黄”就是“赌”，比如类似困兽斗一样的，玩家控制一个小人将屏幕中的敌人全部画圈捆死后就会出现一个一丝不挂的美女，再比如色情麻将，简易苹果机等。由于这些游戏随同着其他游戏混杂的进入了机厅，而游戏者往往却是学生，导致了从街机在国内起步的初始阶段，在一部分人心中就将其与“黄、赌、毒”划上了等号。虽然有着大城市健康文明的大型机厅的存在，但是中小型机厅的分布之广，影响之大，这些大型机厅的影响力与星星之火相比就显得微不足道了。

发展

中国街机行业的起步初期是稳稳地踏在日本街机发展脚印的，让我们来回想一下当年的情况：早年中国的街机行业大多是依靠CAPCOM游戏所支撑的，当年的“街霸2”、“恐龙快打”、“惩罚者”（复仇者）、“名将”、“快打旋风”、“吞食天地”等，支撑了90年代初期的整个中国街机行业，当然其中还有TAITO、彩京等公司的STG游戏（编者：战国ACE，当年的人气相信广大老玩家不会忘记，PS2的两作复刻版即将发售，各位玩家不能错过），但是主流是由CAPCOM主导的。然后到了90年代中期SNK公司的游戏愤然崛起，KOF、合金弹头等在街机厅开始大行其道，当时的情况是机厅一开机后几乎一大半的街机都会显示“NEOGEO”的LOGO了。其中的原因呢？真的是SNK在国内街机行业所向披靡？当然，SNK的游戏好固然是其中的原因之一，但另一方面CAPCOM最新开发的主力基板CPS Ⅲ也给SNK的游戏在中国火爆而铺平了道路：由于CPS Ⅲ根本难以盗版（编者：不仅仅只是体现在中国的街机行业，在全世界都是这样。CPS Ⅲ高昂的价格使很多街机店都无法接受，即便诞生了像“红色大地”那样出色的格斗游戏，却因为经济支撑上的考虑而放弃，实在遗憾），而SNK的MVS价格低廉，盗版容易，从而直接导致了在中国SNK一口吃掉了大半个街机行业。（这一点在早些年《电软》上就可以看出，我们翻开2000年左右的游戏排行榜，看看在中国的街机和日本的街机排行榜就可以看出中国的街机当时落后日本多少了：在日本SEGA的NAOMI、NAMCO的SYSTEM系列早已成为主流的时候，中国的排行榜永远是MVS主导着半壁江山）由于当时SNK正处于壮年，而SNK的游戏策略是薄利多销，导致了MVS上拥有大量的游戏，也就让中国的街机游戏没有出现断层的情况，就是因为这个原因，使SNK的格斗游戏接替了原本的“街霸2”成为了街机行业的新主流，中国的街机业继续红火着。

街机游戏的永恒瞬间

永恒的一瞬，人各不同，偶然的发挥，成为生命中不能遗忘的定格，街机游戏成为了我们在一段时期内不能回避也不能忘却的生活。能够成为经典的游戏在每个人心中都有几款，这些经典地位是稀有的，是宝贵的，但可以肯定的是，我们心中的经典位置永远都会被至少一款街机游戏占有。而实际上，一款又何止呢？随便的数一数，会发现在盛产经典的时代，我们是如此幸福。





□ 同一部作品，在今年仍旧在推出的，除了任天堂的当家花旦外，就是他了。在建立了革命性的操作与系统后，SF将自己的势力不断扩大，直到平面格斗游戏最高峰。无疑，我们的游戏生涯，多多少少都在这款游戏中留下了不可磨灭的印记。无论是游戏中经典的BUG，还是超越时代至今无法完全掌握的深奥系统平衡，都足以使这款游戏成为不朽的丰碑。



□ 能够不断超越的游戏同样不多，很难得，SF再次创造了历史和奇迹。“ZERO 2”在系统上成为了新的标准，在形式和模式上都达到了新的高峰。（图 街头霸王 ZERO 2）

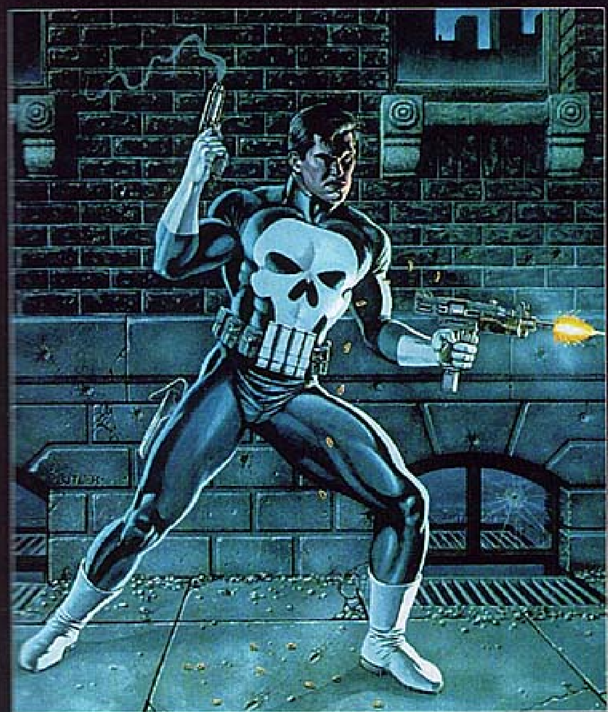
在街机上认识了CAP



□游戏中的BOSS也成了名人。（图 快打旋风）

经典游戏的永恒瞬间

复仇者 THE PUNISHER



虽然不一定被广大街机仔都认可，但编者以为，CAPCOM最高峰清版动作游戏并非“吞食天地”和“圆桌骑士”，尽管前二者在流程平衡和系统深度上都表现得非常出色，但“复仇者”却觉得值得上真正的清版动作游戏的一哥。画面、音乐、人声、敌方设计、关卡设计等，都堪称经典。而最重要的，在手感方面，至今无游戏可出其右，在人物的打击感上有着杰出的表现。击打在人身上和机器上皆有着两种完全不同的感觉，这些完全通过画面传达给了玩家。同样，在“圆桌骑士”上，CAP也创造了另一个奇迹，但较之盔甲圆盾，金属钢铁更能激发男子汉的硬派感，“复仇者”极高。



□ 注意上方的可爱犬，游戏细节描绘出色，是CAP游戏的一大特色，在本作中更是称得上完美。游戏中的武器设计也很考究，值得细细品味。（图 复仇者）



□ 烈车激战，机械感强烈。手拿战斧的主角更加酷爆。游戏中另一趣事就是在版面中寻找死角来保证不失体力消灭敌人，这一设定在本作中尤其多。（图 复仇者）



□ 记得那些调无敌的秘技吗？正因为有了那些秘技，一下使得许多在本作中苦苦挣扎的玩家都变成了可以轻易破关的高手。最难的两关，都提供了可供使用的无敌秘技，眼看着BOSS不战自爆，心里甚是满足。起码可以保证自己投进去的牌子可以多支持一段时间了（笑）。“复仇者”值得研究的地方实在太多，今天看到编者也仍旧要将牌子投入其中再次体验一番。（图 复仇者）

利润

说到利润似乎这个问题比较简单，但是确实有探讨的必要，那么，机厅的利润到底体现在哪里？很多人一定会说：当然是卖游戏币啦，找几个吃币率高的游戏就好了。但事实并非如此。前面我们已经说过，大城市的大型机厅根本不是中国街机业的主流，主流是中小机厅，那么生长在大都市的玩家们是否知道在中小城市的机厅是个什么样子？在90年代初期，机厅还可以靠清版过关游戏的大量吃币率来维持生计，可是到了后来，由于价格竞争和新机厅大量出现，导致了游戏币的价格直线下滑，以至到了95年以后，一元拿8-10个游戏币是个很正常的事情，在天津这样的大都市也是一样的情况。10个游戏币在小机厅意味着什么？一天时间可以轻松地打发掉。对于机厅来说靠游戏币来维持生计根本是不可能的。这个时候，“赌”开始流行起来。说到赌，我们不得不提一个在中国的街机厂商，靠着“西游释厄传”和“三国战记”在整个东南亚名声雀起的台湾游戏厂商IGS。当时“三国战记2”更是破天荒的卖到了17万本的销量！不过IGS获得收益最大的根本不是什么“三国战记”，而是一款名字叫做“龙虎争霸”的麻将游戏，这款游戏一改以前色情麻将的作风，将游戏变成了单纯的硬派麻将，只输分赢分而没有任何视觉上的奖励，也许IGS做这款游戏的想法并没有将其作为赌博的工具，但是在国内，这款游戏拯救了无数中小机厅。生活在中小城市的玩家可能会有些印象：一排排麻将机，开机后会有2个人去抱一个麻将牌，然后发出一声巨响：“龙虎争霸！”？当然在街机厅所占的比例之恐怖凡所见者必瞠目结舌。而且每个机厅都不会只有一台，都是一排一排成堆出现。那么我们可以粗略的算算“龙虎争霸”的销量，首先，买“龙虎争霸”这款游戏大多买的都是正版，因为考虑到是赌博，来的是真钱，马虎不得（当时“龙虎争霸”的正版金色的排线很多，所以也叫“金版”。在湖北地区是这样叫的，不知道其他地区如何）。假



如每个机厅只有8套，在湖北省会武汉2000年据不完全统计，大街小巷有各种电子游戏机室4000余家，那么这款游戏在武汉的销量是8×4000=32000！！在我所居住的城市里2000年大概有800余家机厅，每家大概10台，在我的城市里就有8000套的销量。我们只算每个小城有8000套“龙虎争霸”，那么在湖北，这款游戏的销量估计就快突破百万了，算上一半盗版，也就是说，这款游戏在湖北的销量最少是50万，实在是可怕的数字。（编者：以上计算为原作者的统计，并不代表全国情况，不过就现实而言，当年街机厅在被赶尽杀绝前的确是靠这类游戏支撑门面的，也因此使一般赌潮迎风而上）靠这个游戏，几乎拯救了整个中小机厅，无数学生拿着自己的生活费丢在里面，而老板大概都在偷笑着数钱。关于这个话题，后面我们再谈。这款游戏虽然表面上挽救了游戏业，但是却让各方有了打击街机业的理由：黄，赌，毒有这三者中间之一一个行业就难以光明地生存，可惜，这个时候的街机业已经完全拥有了这三样。

斗法

上面虽然是当年的街机现状，但对于广大玩家而言，我们关注的则还是更多的定格在了SNK与CAPCOM两家公司宿命的对决上。在国内，CAP和SNK两家的产品是最多的，两家公司多以小型机见长（编者：即台机，或站或坐，两人一台，最多四人，CAP和SNK在大型体感方面不是主力），而大多机厅都是靠着小型机维持着生计，像SEGA，NAMCO等公司的大型机在国内根本成为不了主流，道理很简单，机体销售价格昂贵，大多老板购买不起。游戏币价格偏高。普通学生和老百姓根本消费不起。结果自然是小型机成为王道。可惜的是SNK和CAPCOM却并没有重视中国市场，导致大批的盗版基板充斥市场。

对于盗版基板，绝大多数玩家接触得并不多。在盗版形式上，街机的盗版和家用机有着很大的区别，首先是价格方面，盗版基板和正版在价格上并没有很大差距。我们来打个比方，在“KOF99”刚出来的时候，当时一套走私正版的“KOF99”外加MVS基板的价格在湖北地区是6000人民币，以KOF在国内的名气，游戏刚出来时加基板一起卖能得到更多的收益。而盗版价格也在6000元左右，街机的盗版不同于一张光盘，也有比较高的生产费用，而且盗版从外观和实用价值上同正版没有什么差别，从中谋取暴利是很正常的，根本没有人说什么。在1年后，也就是基本到2000年的时候，“KOF99”不带基板的价格就在1500元左右，这个时候由于“KOF99”已经普及，就没有老板会将游戏和基板一起卖了。而在99年左右的时候我们IGS的“龙虎”还没有完全普及开，拥有高吃币率的机器和回头率是每个老板都在争取的，用5000元到6000元引入“KOF99”是很正常的事情，虽然单独靠这一个机体无法短期内取得6000元的回报，但是一台机器只能双人娱乐，其他的价值就被带动了起来。

在前面已经提过，SNK的游戏在中国普及的原因是多方面的，缺乏强有力的竞争对手是其中的重要一环。CAPCOM在基板接班上的失败使对手趁虚而入，也使自己在街机上地位受到了重创，曾经主力开发的清版闯关和格斗游戏在SNK的海量软件镇压下脆弱得不堪一击。虽然其间仍旧诞生了不少足以传世的经典之作(编者：SF33就是其一，另外还有现在被很多人遗忘的“口袋战士”也应该是一款非常成功且值得纪念的作品），但很可惜，因为普及原因或是竞争加剧，使得人气远不如当年，相反SNK的作品确实铺天盖地，呈排山倒海之势，节节胜利。虽然SNK最后却先人一步倒闭入土……

SNK的倒闭大多被归罪于NGP的亏本以及被Aruze公司收购后的失败运作。但不得不说的是SNK在对中国市场的重视和进入过晚也是值得反思的。SNK的基板和软件被盗版的情况十分严重，而厂商在面对这种现象的时候并没有及时地推出应对措施，给了盗版足够的生存空间，也使自己的赢利空间变得越发狭窄，因此也出现了SNK的游戏异常火爆但厂商却无法赢利甚至连年亏损的可笑局面。等到后来SNK苦战NGP，才想到来中国考察的时候，一切已

街机游戏的永恒瞬间

□ 推动着街机，一时成了CAP的己任。虽然后来被SNK接替了大棒，但气势犹存。尤其在清版动作游戏上，CAP的确创造了后无来者的神话，就算是在多边形技术大行其道的今天，也没人能凭借技术力和财力达到过另一个顶峰。借此来证明CAP的伟大似乎有些费舌，但看看这些让所有人感动的画面，你能说自己的青春有被虚度吗？正因为有了他们，才感觉自己像是活得精彩了许多。





□ 推崇“铁血战士对异形”的人记得不在少数，这款游戏虽然表现得十分华丽，在武装设计上堪称绝妙，但编者以为游戏的平衡性和关卡设计的高度还远不及“圆桌骑士”和“复仇者”来得出色。



□ 因为有了哈格的加入，所以编者对“摔跤霸王”有着一份特殊的感觉，再加上游戏本身的设计思路在平面上表现得非常整齐和充分，使得游戏系统的完备程度达到了以前同类游戏中的最高水准。SFC的移植版本在表现力上虽有不及,但操作感上依旧出色，有条件的玩家值得尝试。（图 摔角霸王）



华丽存在着的SNK

□ 波澜壮阔，异常灿烂，在SNK的游戏中我们总可以找到难得的华丽感，这种华丽并不是因为基板的提升而带来的。SNK的游戏大把的华丽，毫不吝惜机能，甚至在低分辨率的标准下依旧让人们感到绚烂无比，这就是SNK的本事。（图 月华的剑士）



□ 因为绚丽，所以洒脱，SNK组在自己的作品中表现出的超脱世俗的实力也绝非一般人早可预见，继而成为流行，甚至成为时尚也就不足为奇了。游戏虽然还谈不到艺术的高度，但在一些游戏中，我们的眼光已经被标准被动的拔高了。（左图 合金弹头／右图 拳皇97）

游戏插画的永恒经典



□ 森气楼最精彩的一张宣传海报，来自饿狼三代。构图和动感把握得恰到好处，整体色调也让人感觉绚丽，非常精彩，足有让人过目不忘的完美程度。（图 饿狼传说3）



□ 体现了游戏的本质和暴力的一面，也是非常出色的设计。从海报构图上看，视点精准，颜色独到，在众多海报中处于非常醒目的地位，当然，游戏本身的经典程度也绝对配得上这样一款经典海报。（图 快打旋风）



□ CPS三代的第一部作品，在国内非常少见。不过这游戏的宣传插画倒是经常出现在杂志中，游戏本身以绚丽见长，完全是基板的一款性能展示作品。（图　红色大地）



□在国内颇有人气的恶魔战士系列，最新作在PSP上见。（图 恶魔战士2）

说了。MVS上的游戏越来越少。中国的街机已经走向了最低谷，没有任何新游戏跟上，只有等年的一次KOF，游戏更新跟不上速度，而各个老板又要吸引玩家，游戏币的价格越来越低，到后来1元抓一把的现象就很普遍了。

歧途

国内的游戏人为了充实街机业也下了不少工夫。当时在国内流行着几种堪称“原创”的作弊街机。一个大家给他一个好听的名字叫CPS1.5，这个基板的游戏让大家高兴了不到三个月，此板是非CAPCOM官方基板，主要是港人hack的，破解了CPS2的死亡电池，在这个奇怪的基板里涌现出了“街霸降龙”、“三国英雄”、“恐龙快打2”、“圆桌骑士2”等等奇怪的游戏……这些游戏充斥着90年代末的机厅，除了几台SNK的游戏外，然后就是这些东西了。（编者：非常出名的一个是“圣剑三国”，被修改后的游戏难度实在是低了很多，而拳拳到肉的乐趣则成了依靠砍杀小兵为乐的几乎不需动脑的东西，真不知道这样改是好是坏，奇怪的是这个版本居然在街机厅还出奇的火爆，北京很多小厅都可以见到）。另外一个就是PS改机，盗版商或机厅BOSS很有“想法”，没游戏无所谓，我拿PS改，比如跳舞机，一台行货跳舞机的价格被炒上了天，但是当时一台PS改的机加上劣质的机壳的盗版只卖到6000元到10000元。这是惟一一台在全国范围流行起来的大型机，中小机厅都买得起的大型机，虽然它是个次品，但是跳舞机的风起也不能不说是个奇迹，可惜这个奇迹来的快，去的也快，不到5个月，花1万块买这个机器的老板都郁闷了，跳舞机的风起和没落的速度之快是让人难以想象的。（编者：跳舞机至今在大厅中还有一定位置，虽然绝大多数已经是太鼓的天下，但DDR仍旧有人玩却是可以肯定的）

另外，这段时期机厅中也兴起了“三国战记”。IGS的这款基板的价格在4500元左右。IGS的游戏在90年代和新世纪初也火了一把，“傲剑狂刀”、“三国战记”、“西游”等。但是真正让中国街机走向死亡的也是IGS，就是前文提到的、疯狂普及于各大小机厅的麻将游戏……

死亡

机厅发展到90年代后期的时候几乎已经难以坚持了，1元10个以上的游戏币，外加游戏高手的涌现，网吧的突起，没有新游戏等等原因，街机几乎已经处于崩溃的边缘，这时候“龙虎争霸”拯救了街机，一款很普通的麻将机成为了众多机厅老板生财的良方。“赌”的普及也加速了政府打击街机的速度。这个时候的街机业正是新闻界所说的洪水猛兽了。打击还是来了，有多少人亲身经历过成千上万的街机被放在路上用压路机压平的景象？有多少人看见过以前风光的老板坐在自己以前的店铺面前欲哭无泪的样子？有多少人见过一个人从百万富翁到一夜间倾家荡产？笔者的运气很好，都看见了。

最后能生存下来的机厅寥寥无几，还好，笔者父母的机厅的规模满足了生存的需要（当时能继续生存下去的基本要求是机体100台以上，没有赌博和色情性质的游戏，不允许未成年人入内，必须保持宽敞明亮，地点必须是市里集中运营地点），在这次打击中顽强地挺下来了。但是打击之后的收益却直线下滑，首先是所有能生存下来的机厅必须统一安排到一个地点运营，也就是说全市所有的机厅都必须在一起，这样分散了以前的老玩家，但是却集中了收益地点。而且集中所带来的最大恶果并不是收益的减少，而是冲突的增加，这里的冲突并不是老板之间，而是玩家之间。由于打击的方法治标不治本，虽然名义上是不允许赌博性质的游戏存在，但是这些游戏还是分布在各个机厅之中。

而全国其他城市的街机状况也在一片打喊声中变得支离破碎，最后生存下来的为数不多，而当年的盛况已不复存在。

编者按：街机情节本刊还会继续挖掘下去，各位读者留意近期杂志。



FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 聖魔の光石

GBA	厂商：任天堂		发售日：2004.10.7
	类型：S・RPG	价格：4800日元	其他：——

系统研究篇

战斗选单

移动	操作角色在地图上移动。
攻击	与敌人可以进行战斗时出现的选项，发动攻击。
持ち物	观看角色所持的装备，道具。
待机	原地待命。
支援	特定人物在特定场合出现的对话，可以使支援度提高，增加命中回避攻击补正。
话す	特定场合下，特定人物出现的特定对话，可以得到新角色，或是得到道具装备。
交换	我方两名同伴邻接时出现的选项，可以交换道具装备。
杖	使用法杖。
踊る	舞娘特有指令，令我方单体再次行动。
盗む	盗贼特有指令，可以偷盗敌人身上携带的武器之外的道具。
かぎ	强盗特有指令，可以打开被锁住的门和宝箱。
召唤	召唤士特有指令，召唤亡灵战士协助我军战斗。

角色能力

力/魔力	角色的力量或魔法力，关系到攻击和魔法攻击力。
技	角色的技巧，关系到攻击时的命中率。
速さ	角色的速度，关系到战斗时的回避率和连续攻击。
幸运	角色的运气，与命中，回避，必杀回避等都有关系。
守备	角色的防御力，关系到战斗时受物理伤害的程度。
魔防	角色的魔法防御力，关系到战斗时对魔法的抵抗能力。
移动	移动距离。
体格	角色的体格数值，影响攻击速度和救出。
同行	现在是否与同伴同行。
属性	分炎，冰，雷，风，光，暗，理。与支援效果有关系。
状态	显示人物现在的状态。

战斗前的编成画面

ユニット选择	选择本关的出战人物
アイテム整理	对同伴身上的道具装备进行编成
支援	观看我方角色的支援达成率以及可达成的组合。
マップに进む	观看地图画面
记录する	存档
START	进入战斗

设定

アニメ设定	战斗动画设定，分为
1	有战斗动画无背景
2	有战斗动画有背景
オフ	关闭战斗动画
个别	对不同的角色设定有无战斗动画
ゲームスピード	人物移动速度
ふつう	普通
はやい	快速
メッセージスピード	文字速度
おそい	慢
ふつう	普通
はやい	快速
高速	最快
地形ウィンドウ	地形状况显示窗口
オン	开启
オフ	关闭
ユニットウィンドウ	人物显示窗口
パネル	显示人物头像，姓名以及HP
フキダシ	显示人物姓名和HP
オフ	不显示
战斗情报ウィンドウ	战斗前相关显示
简略	显示HP，威力，命中以及必杀数值比较
详细	显示HP，攻击，防御，命中，必杀，攻击速度比较
オフ	不显示
字幕ヘルプ	画面下方出现的简易的帮助条
オン	开启
オフ	关闭
オートカーソル	每个回合开始时光标是否指向主人公
オン	是
オフ	否
オートターンエンド	我方所有人物行动完毕后是否自动转到敌方行动
オン	是
オフ	否
BGM	背景音乐
オン	开启
オフ	关闭
效果音	音效
オン	开启
オフ	关闭
ウィンドウパネル	窗口的颜色，共4种

角色说得表

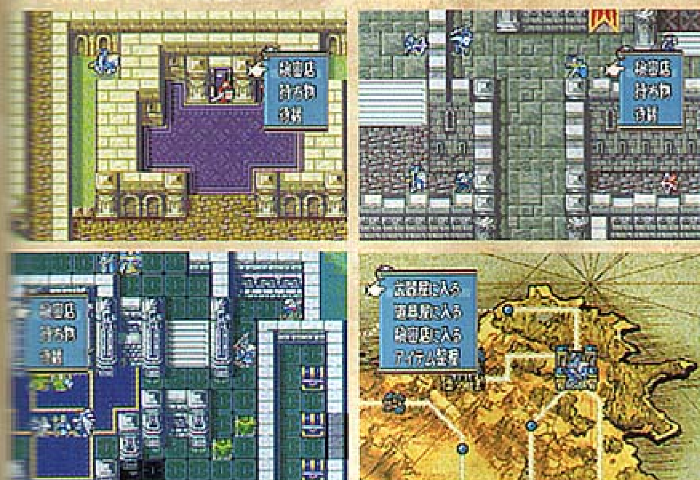
姓名	说得方法
罗斯(ロス)	第2章由艾莉柯(エイリーク)说得或是这版生存过版后加入。
卡鲁西亚(ガルシア)	第2章由罗斯(ロス)说得或是这版生存过版后加入。
哥玛(コーマ)	第3章由妮敏(ネイミー)说得或是这版生存过版后加入。
露蒂(ルーテ)	第4章访问左下村庄后加入。
约书亚(ヨシュア)	第5章由娜塔嘉(ナターシャ)说得加入。
艾莉柯(エイリーク)路线	
阿梅莉娅(アメリア)	第9章由艾莉柯(エイリーク)或弗朗兹(フランツ)说得(第九 合撤退之后在第十三章出现，仍可用エイリーク或是フランツ说得)。
吉尼亚斯(ヒーニアス)	第10章由艾莉柯(エイリーク)或达娜(ターナ)说得或是这 存过版后加入。
祖斯特(ジスト)	第10章由吉尼亚斯(ヒーニアス)说得或是这版生存过版后加入。
蒂蒂丝(テティス)	第10章由祖斯特(ジスト)或吉尼亚斯(ヒーニアス)说得或是这 版生存过版后加入。
玛莉卡(マリカ)	第10章由祖斯特(ジスト)说得。
蕾切尔(ラーチェル)	第11章由艾莉柯(エイリーク)说得或这版生存过版后加入。
杜兹拉(ドズラ)	第11章由蕾切尔(ラーチェル)说得或这版生存过版后加入。
尤安(ユアン)	第12章访问左侧民家或过版后加入。
克卡(クーガー)	第13章由艾莉柯(エイリーク)说得。
雷那克(レナック)	第14章由蕾切尔(ラーチェル)或杜兹拉(ドズラ)用主角说得 浪费9980G。
西蕾妮(シレーネ)	第17章由凡妮莎(ヴァネッサ)或达娜(ターナ)说得或这版生存 过版后加入。
艾弗拉姆(エフラム)路线	
阿梅莉娅(アメリア)	第9章由艾弗拉姆(エフラム)或弗朗兹(フランツ)说得(第九 合撤退之后在第十三章出现，仍可用エイリーク或是フランツ说得)。
德塞尔(デュッセル)	第2章由艾莉柯(エイリーク)说得或是这版生存，过版后加入。
克卡(クーガー)	第10章由德塞尔(デュッセル)或达娜(ターナ)说得。
蕾切尔(ラーチェル)	第11章由艾弗拉姆(エフラム)说得或这版生存过版后加入。
杜兹拉(ドズラ)	第11章蕾切尔(ラーチェル)加入后自动加入。
尤安(ユアン)	第12章访问左上民家或过版自动加入。
玛莉卡(マリカ)	第12章由尤安(ユアン)说得加入。
雷那克(レナック)	第14章由蕾切尔(ラーチェル)或杜兹拉(ドズラ)用主角说得 浪费10000G。
西蕾妮(シレーネ)	第17章由凡妮莎(ヴァネッサ)或达娜(ターナ)说得或这版生存 过版后加入。

人物成长率

姓名	生命	力量	技巧	速度	守备	魔防	幸运
エイリーク	70	40	60	60	30	30	60
ゼト	85	50	45	45	40	30	25
ギリアム	90	40	30	30	55	20	30
フランツ	80	40	40	50	25	20	40
モルダ	85	40	50	45	25	25	20
ヴァネッサ	50	35	55	60	20	30	50
ロス	70	50	35	25	25	20	40
ヨシュア	80	30	55	55	20	20	30
ネイミー	55	45	50	60	15	35	50
コーマ	75	40	40	65	25	20	45
ターナ	65	45	40	65	20	25	60
ガルシア	80	65	40	20	25	15	40
ヒーニアス	60	40	40	45	20	25	45
ルーテ	45	70	30	45	15	45	45
ナターシャ	50	60	25	40	15	55	60
クーガー	85	55	40	45	25	15	35
エフラム	80	55	55	45	35	25	50
フォルデ	80	40	50	45	20	25	35
カイル	85	50	40	40	25	20	20
アメリア	70	40	40	40	30	15	50
アスレイ	55	60	50	40	15	60	25
ジスト	90	45	40	30	35	25	30
テティス	85	05	10	70	30	75	80
マリカ	75	25	50	55	15	20	50
サレフ	50	30	24	40	30	35	40
ユアン	50	55	40	35	15	40	50
ラーチェル	45	60	45	50	15	50	65
ドズラ	85	50	35	40	30	25	30
レナック	60	25	45	60	25	25	25
デュッセル	85	55	40	30	45	30	20
ミルラ	130	90	85	65	150	30	30
ノール	70	50	40	35	10	45	20
シレーネ	70	35	50	60	20	50	30
リオン	85	50	10	10	10	15	30
オルソン	80	55	45	40	45	20	25
グレン	85	40	50	45	25	40	20
セライナ	80	40	55	40	20	25	25
ヴァルター	80	40	55	50	20	20	15
リーヴ	75	45	50	40	20	45	15
ケセルダ	85	50	45	45	30	20	20
ファード	85	55	40	30	45	20	20
イシュメア	75	30	60	55	20	25	30
ヘイデン	70	40	40	45	25	25	40

秘密商店

本作一样在某些章节拥有秘密商店，进入前提是拥有会员卡（メンバーカード）并到指定地点待机，秘密商店一共有三处，战斗结束后在大地图上一样可以进入，具体见图。



职业技

本作不仅改变了以往的单一转职路线，同时又给高级职业增加了职业技能，具体见下：

刺客(アサシン)	瞬杀	无视敌人HP和守备能力一击必杀。
剑圣(ソードマスター)	必杀	增加15%基本会心一击几率。
狂战士(バーサーカー)	必杀	增加20%基本会心一击几率 。
司祭	伏魔	所有武器对魔物有特效，伤害力为武器攻击力×3+魔力。
翼龙骑士(ワイバーンナイト)	贯通	无视敌人防御力的攻击。
强盗(ローク)	开启	打开被锁住的房门和宝箱不需要钥匙。
召唤士(サマナー)	召唤	召唤出亡灵战士(能力随召唤者等级提升而提升)，只能召唤一只。
将军(ジェネラル)	大盾	完全防御敌人攻击一次。
狙击手(スナイパー)	必中	命中率变为100% 。

以上职业技均为随机出现，同SFC上的FE中的个人特技类似。

沙漠藏宝图

在第15章"灼热之沙"的地图上隐藏了9个宝物，他们的分布地点见图，其中宝物对应为：A：ワープ(传送杖)；B：サイレス(封魔杖)；C：ボディリング(体格戒指)；D：ドラゴンキラー(杀龙剑)；E：キラーボウ(必杀弓)；F：ブーツ(移动+2的靴子)；G：メティスの书（增加角色成长率)；H：イクリプス(远程暗魔法)；I：シルバーカード(半价卡）。



盗贼站在宝物出现范围内肯定会得到，而其他职业就根据幸运值随机得到，幸运值越高得到的几率越大。

关于三角攻击

本作同往常一样仍然是存在三个天马骑士的三角攻击，发动条件仍然是凡妮莎（ヴァネッサ），茜蕾妮（シレーネ），达娜（ターナ），同时将一敌人包围并由任意一人发动攻击，但切记不能让凡妮莎和达娜同时转职为翼龙骑士（ワイバーンナイト）（有一人转为翼龙的情况下，由她可以发动三角攻击，其余则不行），如果两人都转为翼龙，三角攻击便无法发动。

支援系统

本作的支援系统与封印烈火完全一样，只要两名可以产生支援的角色站在一起一定时间，待隐藏的支援数值达到一定程度就可进行支援对话并提升支援等级，产生支援效果后，两角色在相邻3格内都可以产生战斗力补正效果。而支援的对方不同，每个回合站在一起增加的支援数值也有区别，而且每一章节里，对相同角色只能"蹿"上一级支援，同时每对角色在每章最多只能提升160点支援数值，达成C级支援的要求是支援值到81，B级为161，A级为241，切记每名角色最多可以进行5次支援对话，就是说一个角色支援满级的情况只可能是1A1B或1A，2C，或5C等等，当两名特定异性角色支援到A级后，结局里的日后谈会与无支援不同，可以达成这种情况的人很多，就不再详细叙述，下面是所有人物的支援具体数值及每回合支援上升值。

姓名	对方（支援基础值/每回合上升值）
エイリーク	エフラム(30/+4)/ゼト(25/+3)/サレフ(5/+2)/ラーチェル(10/+2)/ターナ(20/+2)/ヒーニアス(10/+2)/フォルデ(20/+2)
ゼト	フランツ(15/+2)/エイリーク(25/+3)/ガルシア(10/+2)/ナターシャ(5/+2)/クーガー(0/+2)
ギリアム	ガルシア(0/+2)/フランツ(10/+2)/シレーネ(20/+3)/モルダ(10/+2)ネイミー(0/+2)
フランツ	ゼト(15/+2)/ギリアム(10/+2)/フォルデ(25/+3)/アメリア(5/+3)/ナターシャ(10/+2)
モルダ	ヴァネッサ(15/+2)/コーマ(0/+2)/ギリアム(10/+2)/シレーネ(10/+2)
ヴァネッサ	モルダ(15/+2)/シレーネ(20/+3)/ルーテ(10/+2)/フォルデ(5/+2)/ヒーニアス(10/+3)

姓名	対方（支援基础值/每回合上升值）
ロス	ガルシア(35/+4)/ルーテ(5/+2)/アメリア(5/+2)/ユアン(5/+3)/ジスト(0/+3)
ガルシア	ロス(35/+4)/ドズラ(10/+2)/ゼト(10/+2)/ネイミー(10/+2)/ギリアム(0/+2)
ネイミー	コーマ(80/+3)/ガルシア(10/+2)/アメリア(15/+3)/アスレイ(5/+3)/ギリアム(0/+2)
コーマ	ネイミー(80/+3)/マリカ(0/+2)/レナック(5/+2)/モルダ(0/+2)/カイル(5/+2)
アスレイ	ルーテ(15/+3)/テティス(10/+2)/クーガー(5/+2)/ネイミー(5/+3)/ヨシュア(5/+2)
ルーテ	アスレイ(15/+3)/ロス(5/+2)/ノール(5/+2)/カイル(5/+3)/ヴァネッサ(10/+2)
ナターシャ	ヨシュア(20/+3)/ノール(10/+2)/クーガー(5/+2)/ゼト(5/+2)/フランツ(10/+2)
ヨシュア	ナターシャ(20/+3)/ヒーニアス(0/+2)/アスレイ(5/+2)/ラーチェル(5/+2)/マリカ(10/+3)/ジスト(15/+3)/
エフラム	エイリーク(30/+4)/カイル(20/+3)/フォルデ(20/+3)/ミルラ(10/+4)/ラーチェル(5/+3)/デュッセル(30/+3)/ターナ(25/+3)
フォルデ	カイル(30/+3)/ヴァネッサ(5/+2)/エフラム(20/+3)/フランツ(25/+3)/エイリーク(20/+2)
カイル	フォルデ(30/+3)/エフラム(20/+3)/シレーネ(5/+3)/コーマ(5/+2)/ルーテ(5/+3)
ターナ	エフラム(25/+3)/シレーネ(20/+3)/クーガー(0/+2)/ヒーニアス(25/+3)/エイリーク(20/+2) マリカ(10/+2)
アメリア	ネイミー(15/+3)/デュッセル(10/+3)/ユアン(5/+3)/ロス(5/+2)/フランツ(5/+3)
ヒーニアス	ジスト(15/+3)/ヴァネッサ(10/+3)/ターナ(25/+3)/ヨシュア(0/+2)/ラーチェル(5/+2)/エイリーク(10/+2)
ジスト	ヒーニアス(15/+3)/テティス(30/+4)/マリカ(20/+3)/サレフ(25/+3)/ヨシュア(15/+3)/ロス(0/+3)
テティス	ユアン(25/+3)/ジスト(30/+4)/マリカ(10/+2)/レナック(5/+1)/アスレイ(10/+2)
マリカ	ターナ(10/+2)/テティス(10/+2)/ジスト(20/+3)/ヨシュア(10/+3)/コーマ(0/+2)
ラーチェル	ドズラ(25/+3)/レナック(10/+2)/ヨシュア(5/+2)/エイリーク(10/+2)/エフラム(5/+3)/ヒーニアス(5/+2)
ドズラ	ラーチェル(25/+3)/ミルラ(0/+2)/レナック(10/+2)/ユアン(0/+3)/ガルシア(10/+2)
サレフ	ミルラ(30/+3)/ユアン(15/+3)/ジスト(25/+3)/エイリーク(5/+2)
ユアン	テティス(25/+3)/サレフ(15/+3)/ドズラ(0/+3)/アメリア(5/+3)/ロス(5/+3)
クーガー	デュッセル(10/+2)/ターナ(0/+2)/ナターシャ(5/+2)/アスレイ(5/+2)/ゼト(0/+2)
レナック	テティス(5/+1)/ラーチェル(10/+2)/ドズラ(10/+2)/コーマ(5/+2)
デュッセル	クーガー(10/+2)/アメリア(10/+3)/ノール(0/+2)/エフラム(30/+3)
ノール	ナターシャ(10/+2)/デュッセル(0/+2)/ルーテ(5/+2)
ミルラ	サレフ(30/+3) /ドズラ(0/+2)/エフラム(10/+4)
シレーネ	カイル(5/+3)/ヴァネッサ(20/+3)/モルダ(10/+2)/ギリアム(20/+3)/ターナ(20/+3)

支援补正表

支援方属性	被支援方属性	LV	攻击力	防御力	命中率	回避率	必杀率	必杀回避率
炎	炎	C	+1.0	0.0	+5.0%	+5.0%	+5.0%	0.0%
炎	炎	B	+2.0	0.0	+10.0%	+10.0%	+10.0%	0.0%
炎	炎	A	+3.0	0.0	+15.0%	+15.0%	+15.0%	0.0%
炎	雷	C	+0.5	+0.5	+2.5%	+5.0%	+5.0%	+2.5%
炎	雷	B	+1.0	+1.0	+5.0%	+10.0%	+10.0%	+5.0%
炎	雷	A	+1.5	+1.5	+7.5%	+15.0%	+15.0%	+7.5%
炎	风	C	+1.0	0.0	+5.0%	+2.5%	+5.0%	+2.5%
炎	风	B	+2.0	0.0	+10.0%	+5.0%	+10.0%	+5.0%
炎	风	A	+3.0	0.0	+15.0%	+7.5%	+15.0%	+7.5%
炎	冰	C	+0.5	+0.5	+5.0%	+5.0%	+2.5%	+2.5%
炎	冰	B	+1.0	+1.0	+10.0%	+10.0%	+5.0%	+5.0%
炎	冰	A	+1.5	+1.5	+15.0%	+15.0%	+7.5%	+7.5%
炎	暗	C	+0.5	0.0	+5.0%	+5.0%	+5.0%	+2.5%
炎	暗	B	+1.0	0.0	+10.0%	+10.0%	+10.0%	+5.0%
炎	暗	A	+1.5	0.0	+15.0%	+15.0%	+15.0%	+7.5%
炎	光	C	+1.0	+0.5	+5.0%	+2.5%	+5.0%	0.0%
炎	光	B	+2.0	+1.0	+10.0%	+5.0%	+10.0%	0.0%
炎	光	A	+3.0	+1.5	+15.0%	+7.5%	+15.0%	0.0%
炎	理	C	+1.0	+0.5	+2.5%	+5.0%	+2.5%	+2.5%
炎	理	B	+2.0	+1.0	+5.0%	+10.0%	+5.0%	+5.0%
炎	理	A	+3.0	+1.5	+7.5%	+15.0%	+7.5%	+7.5%
雷	雷	C	0.0	+1.0	0.0%	+5.0%	+5.0%	+5.0%
雷	雷	B	0.0	+2.0	0.0%	+10.0%	+10.0%	+10.0%
雷	雷	A	0.0	+3.0	0.0%	+15.0%	+15.0%	+15.0%
雷	风	C	+0.5	+0.5	+2.5%	+2.5%	+5.0%	+5.0%
雷	风	B	+1.0	+1.0	+5.0%	+5.0%	+10.0%	+10.0%
雷	风	A	+1.5	+1.5	+7.5%	+7.5%	+15.0%	+15.0%
雷	冰	C	0.0	+1.0	+2.5%	+5.0%	+2.5%	+5.0%
雷	冰	B	0.0	+2.0	+5.0%	+10.0%	+5.0%	+10.0%
雷	冰	A	0.0	+3.0	+7.5%	+15.0%	+7.5%	+15.0%
雷	暗	C	0.0	+0.5	+2.5%	+5.0%	+5.0%	+5.0%
雷	暗	B	0.0	+1.0	+5.0%	+10.0%	+10.0%	+10.0%
雷	暗	A	0.0	+1.5	+7.5%	+15.0%	+15.0%	+15.0%
雷	光	C	+0.5	+1.0	+2.5%	+2.5%	+5.0%	+2.5%
雷	光	B	+1.0	+2.0	+5.0%	+5.0%	+10.0%	+5.0%
雷	光	A	+1.5	+3.0	+7.5%	+7.5%	+15.0%	+7.5%
雷	理	C	+0.5	+1.0	0.0%	+5.0%	+2.5%	+5.0%
雷	理	B	+1.0	+2.0	0.0%	+10.0%	+5.0%	+10.0%
雷	理	A	+1.5	+3.0	0.0%	+15.0%	+7.5%	+15.0%
风	风	C	+1.0	0.0	+5.0%	0.0%	+5.0%	+5.0%
风	风	B	+2.0	0.0	+10.0%	0.0%	+10.0%	+10.0%
风	风	A	+3.0	0.0	+15.0%	0.0%	+15.0%	+15.0%
风	冰	C	+0.5	+0.5	+5.0%	+2.5%	+2.5%	+5.0%
风	冰	B	+1.0	+1.0	+10.0%	+5.0%	+5.0%	+10.0%
风	冰	A	+1.5	+1.5	+15.0%	+7.5%	+7.5%	+15.0%
风	暗	C	+0.5	0.0	+5.0%	+2.5%	+5.0%	+5.0%
风	暗	B	+1.0	0.0	+10.0%	+5.0%	+10.0%	+10.0%
风	暗	A	+1.5	0.0	+15.0%	+7.5%	+15.0%	+15.0%
风	光	C	+1.0	+0.5	+5.0%	0.0%	+5.0%	+2.5%
风	光	B	+2.0	+1.0	+10.0%	0.0%	+10.0%	+5.0%
风	光	A	+3.0	+1.5	+15.0%	0.0%	+15.0%	+7.5%
风	理	C	+1.0	+0.5	+2.5%	+2.5%	+2.5%	+5.0%
风	理	B	+2.0	+1.0	+5.0%	+5.0%	+5.0%	+10.0%
风	理	A	+3.0	+1.5	+7.5%	+7.5%	+7.5%	+15.0%
冰	冰	C	0.0	+1.0	+5.0%	+5.0%	0.0%	+5.0%
冰	冰	B	0.0	+2.0	+10.0%	+10.0%	0.0%	+10.0%
冰	冰	A	0.0	+3.0	+15.0%	+15.0%	0.0%	+15.0%
冰	暗	C	0.0	+0.5	+5.0%	+5.0%	+2.5%	+5.0%
冰	暗	B	0.0	+1.0	+10.0%	+10.0%	+5.0%	+10.0%
冰	暗	A	0.0	+1.5	+15.0%	+15.0%	+7.5%	+15.0%
冰	光	C	+0.5	+1.0	+5.0%	+2.5%	+2.5%	+2.5%
冰	光	B	+1.0	+2.0	+10.0%	+5.0%	+5.0%	+5.0%
冰	光	A	+1.5	+3.0	+15.0%	+7.5%	+7.5%	+7.5%
冰	理	C	+0.5	+1.0	+2.5%	+5.0%	0.0%	+5.0%
冰	理	B	+1.0	+2.0	+5.0%	+10.0%	0.0%	+10.0%
冰	理	A	+1.5	+3.0	+7.5%	+15.0%	0.0%	+15.0%
暗	暗	C	0.0	0.0	+5.0%	+5.0%	+5.0%	+5.0%
暗	暗	B	0.0	0.0	+10.0%	+10.0%	+10.0%	+10.0%
暗	暗	A	0.0	0.0	+15.0%	+15.0%	+15.0%	+15.0%
暗	光	C	+0.5	+0.5	+5.0%	+2.5%	+5.0%	+2.5%
暗	光	B	+1.0	+1.0	+10.0%	+5.0%	+10.0%	+5.0%
暗	光	A	+1.5	+1.5	+15.0%	+7.5%	+15.0%	+7.5%
暗	理	C	+0.5	+0.5	+2.5%	+5.0%	+2.5%	+5.0%
暗	理	B	+1.0	+1.0	+5.0%	+10.0%	+5.0%	+10.0%
暗	理	A	+1.5	+1.5	+7.5%	+15.0%	+7.5%	+15.0%
光	光	C	+1.0	+1.0	+5.0%	0.0%	+5.0%	0.0%
光	光	B	+2.0	+2.0	+10.0%	0.0%	+10.0%	0.0%
光	光	A	+3.0	+3.0	+15.0%	0.0%	+15.0%	0.0%
光	理	C	+1.0	+1.0	+2.5%	+2.5%	+2.5%	+2.5%
光	理	B	+2.0	+2.0	+5.0%	+5.0%	+5.0%	+5.0%
光	理	A	+3.0	+3.0	+7.5%	+7.5%	+7.5%	+7.5%
理	理	C	+1.0	+1.0	0.0%	+5.0%	0.0%	+5.0%
理	理	B	+2.0	+2.0	0.0%	+10.0%	0.0%	+10.0%
理	理	A	+3.0	+3.0	0.0%	+15.0%	0.0%	+15.0%

古老的时代
整个大陆被魔物占据
人类只能在魔物的阴影中忍辱偷生
在这样的景况下
世界似乎只是等待着灭亡之时的到来
但是，当人类绝望地仰望着天空之时
希望之光就此而生

圣石
拥有退魔之力的五颗神圣的至宝
英雄格兰特率领勇者们
以手中的圣石与魔物作战
魔物被封印之后
它们的灵魂被镇压在圣石之中
但………



在马基瓦尔大陆这块古老的土地上，自从魔物从大陆上消失后，已经过了八百年了，人类以传承的守护石“圣石”划分了五个国家：因勇武而闻名的“勇王”法特建立的路尼斯王国；优于知略的“贤王”海德领导的佛雷利亚王国；以美貌而闻名的“白沙之女王”伊修玫娅统治的加哈拿王国；信仰大义的“正教皇”曼泽尔的罗斯特恩圣教国；以怀柔政策得到人民支持的“稳健帝”的威卡尔特的格蓝多帝国；除开守护着圣石传承而来的五个国家，还有新兴的卡鲁奇诺共和国。

随着时光的流逝，似乎古代魔物的存在，以及那场古老战役都已经随风消逝在记忆之中，大陆也在平和安宁之中维持着发展……

但是……在大陆历803年，突如其来的变故将大陆全土卷入其中，持有“圣石”的国家中版土最大的格蓝多帝国在皇帝威卡尔特的命令下，突然发动了对路尼斯王国的侵略战争，虽然路尼斯王国也出兵抵抗，但土地却仍然被格蓝多逐渐的侵蚀，就在这战乱之中，离开王都的路尼斯王子艾弗拉姆也没有了音信，借着这股势头，格蓝多侵略军已经逼近了路尼斯王都，路尼斯王国的破灭之刻，不可避免的到来了……

Chapter 0 路尼斯陷落

路尼斯王宫内，传令兵向国王通报了敌军即将入侵的消息，而出国请求援兵的王子艾弗拉姆也没有了音信。国王无可奈何地下令让圣骑士塞图（セト）保护携带着王家腕轮的公主艾莉柯（エイリーク）逃出王都，一个人留下来面对侵略军……逃出城外的一行人又遇上了格蓝多的龙骑士团的伏击，其中的首领居然是格蓝多帝国军将之一的“月长石”维尔达，因为不敌，塞图只能带着艾莉柯暂时逃离，两人决定先赶往佛雷利亚，而塞图也将王家剑（系列作里领主都用这个武器）交给了艾莉柯，这时侵略军追来，艾莉柯出击迎敌。

●胜利条件：BOSS击破。

●战斗：可以说是上手关了，三个敌人都交给女主角吧。因为王家剑比较珍贵，所以建议把塞图身上的钢之剑交给艾莉柯，需要留意的是如果走近BOSS的攻击范围他就会主动出击，如果之前的战斗女主角有损失HP最好补充一下。

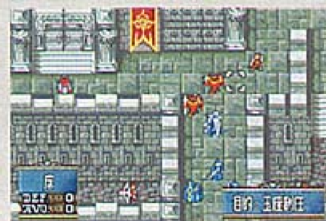


经过一场战斗，艾莉柯终于振作精神，决定勇敢的面对一切。

Chapter 1 脱出行

侵略的战火也烧到了佛雷利亚，公主达娜（ターナ）正在穆兰（ミュラン）城焦急地等待着艾莉柯的到来，结果却等来了侵略军，守城的将士被打败后，达娜也成为了人质，艾莉柯和塞图赶到发现这里已经被敌人占领了，艾莉柯给塞图讲述她听到的格蓝多军曾经做出的种种残酷之事，并请求他协助自己将打倒占领这里的敌人。

●胜利条件：城门制压。



●战斗：基本上没什么难度，第二回合开始：布莱茨（フランツ）和基利亚姆（ギリアム）加入，第五回合开始右下有敌人增援，利用地形妥善作战便可，布莱茨与塞图有剧情对话。

战斗结束后，艾利柯救出了达娜，感动的会面后，一行人决定先前往王都。见到了贤王海德，他对格蓝多的侵略行为也非常不满，不过令艾莉柯高兴的是，哥哥艾弗拉姆并没有失去消息，海德告诉她艾弗拉姆正在前线英勇的孤军奋战中，于是海德决定让凡妮莎，莫尔达，基利亚姆和输送队协助艾莉柯前往格蓝多的兰哈鲁城支援奋战中的艾弗拉姆，达娜很担心艾莉柯的此行，但艾莉柯坚决的决定一定要前去，因为父亲和兄长都离开了她身边，很多事情都等待着她的面对……

●第一章结束：凡妮纱（天马骑士）和莫尔达（神官）加入，得到5000G。输送队加入，以后角色在艾莉柯身边会出现运输队选项。

Chapter 2 需要守护的东西

一行人来到了边境之村伊姆，凡妮莎请求前往侦察敌情，不妙的是村中出现了山贼的踪迹，并且有一对父



子受伤逃到了村外，艾莉柯叮嘱凡妮莎先将受伤的人救出，战斗开始。

●胜利条件：敌全灭。

●战斗：开始先让天马骑士把见习战士罗斯（ロス）救到战场左边来，第二回合如法炮制救出他的父亲加尔西亚（カルシア），然后可用艾莉柯说得罗斯，再用罗斯说得加尔西亚。注意下方的山贼会向村落移动，切记在村庄陷落前将之击破，可妥善利用地形效果，本章有武器店，不妨买点备用武器。

●战斗结束：加尔西亚对于一行人给予的帮助表示了感谢，但塞图却认出他是十年前退出军队的知名战士，于是便请求他能加入艾莉柯的军队，但加尔西亚却拒绝了，他解释说自从他妻子去世后便退出了军队一心抚养自己的儿子，不想再涉足与军队有关的一切，但罗斯却非常生气地要求父亲能带他一同加入解放军，因为他已经不是小男孩，而是真正的男子汉了，加尔西亚听后十分欣慰，于是两人加入了艾莉柯的队伍。村长也告诉艾莉柯说，自从王国遭到入侵以来，伊姆这种边境小村边连连遭到山贼的破坏，生活也日渐衰落，他们的希望全部都寄托在艾弗拉姆身上，希望战争早日结束，让他们恢复日常的平稳生活。入夜，艾莉柯回忆起了三年前目送艾弗拉姆离开王国的情景，此时一名男子路过并碰了艾莉柯一下，随后艾莉柯便发现自己的腕轮被偷了，塞图见势便立刻追了过去。

Chapter 3 波鲁克山寨的山贼

紧紧追击着偷盗腕轮的一行人来到了波鲁克山寨，这里也是危害边境的帕斯帕山贼团的根据地。根据塞图所说，因为路尼斯遭到侵略，军队无暇顾及这些山贼，他们便肆无忌惮的随意作乱。这时艾莉柯发现了一名哭泣的少女，她自称妮敏，她的朋友哥玛为了找回被盗贼团抢走的宝物只身来到这里又下落不明，她请求艾莉柯能救出哥玛。艾莉柯决定出手相助，既是为了找回被盗走的腕轮，也为了使民众能从此不再遭到山贼的骚扰。

●胜利条件：王座制压。

●战斗：还是很轻松的关卡，第二回合上方楼梯口会出现NPC盗贼哥玛（コーマー），可以用妮敏说得，盗贼虽然可以开门和宝箱，但本身能力却比较弱，需好好保护，击破BOSS后让艾莉柯制压王座边过版。



●宝箱：てつのやり，てやり，ておの，てつの剑。

●战斗结束：妮敏终于找到了她青梅马的朋友哥玛，但这家伙也是偷走艾莉柯腕轮的贼，塞图对他自然不客气。哥玛也愿意加入艾莉柯的军队作为赎罪。而在艾莉柯的腕轮之中似乎隐藏了不少的秘密……另一方面，格蓝多城里，三名老帝国将军对国王的性情大变和突然发动战争的行为很诧异，此时国王召见他们三人并下令让他们与另外三名将军联合完成战斗的后续工作，并特意派遣其中的两名去阻击艾莉柯。

Chapter 4 异形的家伙们

找回了重要的腕轮，艾莉柯一行人准备穿越西方的赞巴（ザッハ）森林。穿过这片森林后，离他们下一个目标国境之街塞利菲尤（セレフィュ）也很近了。同时也担心着格兰多追兵的艾莉柯在森林中又发现了一群奇怪的踪影，同时，森林中的修道士安斯雷（アスレイ）和魔道士露迪（ルーテ）也发现了魔物的踪迹。安



斯雷与艾莉柯一行人相遇后，双方决定先扫清眼前的障碍。

●胜利条件：敌全灭。

●战斗：本版的敌人都是魔物，相比普通敌人来说，它们的实力还要弱一些-_-b，只是数量相对较多，需要留意第二回合右边和第三回合在我军出现位置的敌增援。访问上方村庄可以得到铁枪（てつのやり），访问下方村庄有魔道士露迪（ルーテ）加入，另外地图上的古木可以打破作为桥，这样可以缩短移动距离，这在今后的战斗中都会有用。

●战斗结束：一行人确定了刚被打倒的敌人便是传说中古代的魔物。兄长的下落不明，帝国被入侵，魔物出现，一切都接二连三的发生。艾莉柯此时也感觉到一丝不安，虽然如此，她仍然坚持要继续自己的道路，而塞图也表示一定会随时守护在公主的身边。此时，战斗中奥了一下就消失的“退魔组”出现了，但魔物已经被艾莉柯一行人消灭，于是他们便“华丽的退场”。

Chapter 5 帝国的阴影

大陆各地都出现了魔物的影子，艾莉柯的旅行似乎越来越艰难，尽管如此，她也不会放弃……一行人来到了国境之街塞利菲尤，这里曾经是幼年的艾莉柯与格蓝多王子利昂一起玩耍过的地方，而现在却成为了格蓝多侵略军的领地。城外，一名旅行者向艾莉柯打听她是否有见到一名蓝发少女，在艾莉柯表示没有见过，旅行者也离开后，一行人又发现城中一名修女被帝国军围捕。她见到艾莉柯并得知她是露尼斯的人后便急着有话要对她说，而艾莉柯觉得先打倒眼前的帝国军才是当务之急。

●战斗：第二回合，第十回合敌人都有增援，留意敌人对民家的破坏，敌人中的剑士约书亚可以用修女娜塔嘉（ナターシャ）说得，记得不要和他交手，妥当的方法是用骑兵类角色站在他的攻击范围之外将他引出来，然后用娜塔嘉说得。他身上的必杀之剑（キルソード）是很珍贵的武器，所以不能浪费。另外在本章可以在斗技场中适当练级，仍然应利用同前两作一样的秘技，在斗技场登陆画面按A+B+START+SELECT可以退到地图画面，这样可以避免接触敌强力角色。如果玩家有信心可以单独派遣一到两名角色从左方抄小路进攻，这样可以缩短战斗时间，另外本章有道具店和武器店，可以适当补充一些道具（魔杖，魔法书，钥匙，回复药等），本章有外传。

●访问村落：破甲剑（アーマーキラー），秘传之书，龙之盾，火把（たいまつ）。

●战斗结束：解决了敌人后，修女便告诉艾莉柯：她的名字叫娜塔嘉，是格蓝多帝国神殿的一名侍女，很多天前，神殿的司祭突然被捕并被以反逆罪而处刑，但实际上这是国王为了灭口的手段罢了，司祭死前告诉娜塔嘉说“圣石被国王破坏了”，看来威寺尔特突然性情大变与此事肯定有关，而他发动侵略战争目标肯定也是其他的圣石，这中间到底隐藏了什么秘密呢？塞利菲尤的市民为了表示对公主艾莉柯的感谢，也给队伍送来了“导之指轮”。



Chapter 5 外传 不曾破碎的心

雷恩哈鲁城方面，艾弗拉姆军的武器和事材已经所剩无几，而敌人的进攻仍然是一波又一波没有停止，艾弗拉姆决定孤注一掷，只有将雷恩哈鲁攻占下来，才能得到有利的机会进行补给和重振军力。

●宝箱：とっこうやく（完全恢复药剂），キラーランス（必杀枪）；

●战斗：城内战，敌人非常多。不过也不要被这庞大的数量吓倒(笑)，敌人实力其实不强，我军每个单位身上都佩带有恢复药剂，稳扎稳打即可，中间房间里的宝箱可以通过杀敌得到钥匙来打开，右方有一个持枪步兵被打倒后会



掉落とっこうやく（完全恢复药剂），BOSS是重甲，用男主角专用武器可以轻松解决。另：本作的小红小绿骑士终于登场啦'0'，果然与系列一样，一个重攻击，一个重速度，培养价值不错哦。

●战斗结束：虽然占领了城池，但随即就传来了敌人增援的报告，随之而来就是大批敌飞龙部队的夹击，看来这次是中了空城计了-_-b，直面强敌，艾弗拉姆没有降服的打算，而是决定与两名贴身骑士一起与敌死战，力求突围……

Chapter 6 憎恨的泥泞

艾莉柯担心着兄长的安危，与大伙一起离开了塞利菲尤，进入了格蓝多本土，因为是敌人的领地，所以必须力避无用的战役。另一方面，似乎敌人已经布下了圈套等待着艾莉柯的到来，正当艾莉柯一行人进入一块布满迷雾的亚特蓝斯平原之时，敌人的暗黑魔导士突然出现并阴险地警告艾莉柯说，王子艾弗拉姆已经被帝国军捕获且即日处刑！同时又以无辜小孩的生命要挟艾莉柯交出手中的腕轮。虽然塞图反对，但善良的艾莉柯为了不伤及无辜的生命答应了他的要求。但对方却寸存进尺的要求一行人交出武器，塞图坚决不同意这种做法，而艾莉柯也对他们这种以无辜之人作为筹码的行经深恶痛绝，暗黑魔道士违背诺言消失后，战斗开始。



●胜利条件：BOSS击破。

●访问村落：解毒药剂（どくけし）如果能保证NPC全部生存，那么可以在过版后得到弓系角色的转职道具オリオンの矢。

●战斗：本章开始前切记要在塞利菲尤为我方配购买一把照明杖（トーチ），因为本章有迷雾，视线很小，盗贼也最好能派出场，他的视线比其他单位要广很多。战斗方面，首先要将部队分为两支从上下两路出发，上路负责击破BOSS，下路负责救援NPC，因为迷雾的原因，很多敌人都隐藏在黑暗中，照明杖和盗贼能起到很大作用。尤其要小心暗处的弓箭手对天马骑士的伤害。第十回合开始NPC所在的地方就会出现魔物，在这之前下路的援军一定要赶到，必须保证NPC全生存过版，BOSS所在的位置是左上方那块黄色的土地，他的职业是暗魔，用修道士或强力物理攻击单位比较占便宜。

●战斗结束：消灭了敌人，艾莉柯也取回了腕轮，此时塞图告诉艾莉柯：其实她和王子身上的两个腕轮是开启圣石封印的钥匙，这个秘密只有他和国王知道，而格蓝多王抢夺腕轮的目的肯定就是路尼斯的圣石。现在王子落入敌手，一行人的当务之急是前往雷恩哈鲁城解救被囚的王子艾弗拉姆。

Chapter 7 水城雷恩哈鲁

水城雷恩哈鲁四面环水，是天然的作战要塞，想要攻占下它自然是一场艰苦的战役，但为了救出兄长，艾莉柯与众人下定决心背水一战。

●胜利条件：城门制压。

●战斗：城两边都配置了炮台，可以先让我方弓箭手利用左边炮台消灭掉一部分城外的敌人，为了避免右方炮台对我军的伤害，建议让圣骑士塞图快速的将之突击掉，而我方单位可以暂时在森林等地形中躲避，敌人不是很多，实力也相对一般，我方的飞马骑士要尤其小心敌人的弓手，击破BOSS可以得到骑士之勋章。

Chapter 8 陷阱，然后……

一行人立刻进入了城内，但令艾莉柯和塞图吃惊的是一个敌人都没有，此时艾弗拉姆的贴身骑士之一奥鲁森出现并告诉艾莉柯：艾弗拉姆被囚禁在地下牢内。但欧伦恩对圣石和腕轮的提及使塞图起了疑心并要他交出武器，奥鲁森不从，果然他背叛了王子。格蓝多的将军此时出现了，原来艾弗拉姆根本没有被抓住，而是同两名护



卫骑士一同突围，王子被囚只是为了将公主引来的谣言罢了，而两人的退路也被断绝，敌人源源不断的出现，他们的目标都是艾莉柯手中的封印腕轮。又是一场恶战开始了。

●胜利条件：王座制压。

●战斗：本章有宝箱，一定要派遣盗贼出击。第三个回合开始后艾弗拉姆和红绿骑士便会从地图左下方加入战斗，此时本章的难度相对已经降低很多，敌人的重甲，骑士也逐渐多了起来，特效武器也可以派上用场了，王座周围的敌弓手配备有长弓，射程是3格，要小心其对我方低防角色的伤害，BOSS同样是重甲，还是使用主人公的特效武器吧，攻击强且省事。艾弗拉姆与艾莉柯有对话事件。骑士布莱茨与红绿骑士有对话事件。

●宝箱：天空のムチ，天使の衣，ぎんのk。

●战斗结束：久违的兄妹俩终于见面了，艾莉柯见到兄长后很开心，同时她也发现有一名蓝发的小女孩陪伴在艾弗拉姆身边……

新的旅程

大伙回到了塞利菲尤，兄妹俩站在宽广的街道上，又回忆起了一年半前与格蓝多王子一起的美妙时光，而现在战争爆发，艾莉柯相信：按照利昂的性格来说，他一定会阻止他父亲发动战争，三个人一定还会同以前一样相聚。回到了弗雷利亚王国，见到两人归来的达娜非常高兴，同时，达娜的哥哥吉尼亚斯王子也战胜凯旋，从他们的言谈中艾莉柯得知原来吉尼亚斯曾经在比武中输给过艾弗拉姆，因此一直很讨厌艾弗拉姆的。之后二人与国王的会面。首先，吉尼亚斯禀告了国王首战告捷的消息，之后艾弗拉姆带来了之前与他一起那名蓝发少女米露拉，原来他不是普通的人类，而是传说中的龙人一族的后代，米露拉在旅行中遭遇到意外丢失了龙石又偶然与艾弗拉姆相遇，为了保护她不被恶人所威胁，艾弗拉姆便一直将她带在身边。这时传令兵来报说，弗雷利亚的圣石已经遭到了格蓝多侵略军的破坏，为首的敌人居然是实力数一数二的军将“月长石”和“莹石”。由此，海德国王得出了“侵略军的目标就是破坏圣石”的结论。于是当务之急就是要通知其他几个守护着圣石的国家，吉尼亚斯决定前往加哈拿王国，而艾莉柯则要求前去罗斯特恩圣教国，艾弗拉姆另外率领军队攻向格蓝多帝国。海德对三人的勇气大加赞赏，同时提供了足够的军备物资给他们。因为他也清楚的知道，这一场战斗，决定着大陆的将来……兄妹俩又即将分离，艾弗拉姆很担心妹妹，不过艾莉柯却很坚定的希望能得到哥哥的支持，同时也相信哥哥一定能在与格蓝多王国的战斗中取得胜利，在她眼里，没有任何人比她的哥哥还要厉害，她相信将来一定还能与哥哥再次重逢，于是，兄妹俩各自的旅程，又拉开了序幕……



故事进行到这里便要产生剧情分支了，接下来先为大家介绍男主角路线：进行分支选择后，地图上会出现一个版块“ヴェルの塔”，这个迷宫可以无限次的挑战（不过目前只能进入第一层），可以在这里对我方单位进行锻炼，并培养出属于自己的精英战力，同时下方的アドラス平原也有遭遇战。

Chapter 9 里格哈鲁特要塞

艾弗拉姆一行人来到了弗雷利亚边境，格蓝多王国在占领路尼斯王国后，又继续把魔爪伸向了弗雷利亚王国，而主人公一行所前往的里格哈鲁特（リグバルド）要塞又是弗雷利亚军久攻不下的战略难点，艾弗拉姆踏下决心一定要将要塞击破，并以此为开端一气攻入格蓝多。另一方面，格蓝多侵略军已经破坏了弗雷利亚的圣石，但路尼斯的圣石却一直没能找到，国王明白秘密一定隐藏在艾弗拉姆兄妹身上，他随即派遣两名飞龙统领前往追击艾莉柯，又派遣其他的军将去摧毁其他国家的圣石，其中的将军之一德塞尔（デュンセル）非常不满国王的这种做法，他认为这种卑劣的行经不是堂堂大国所为，并请求国王收回成命，但国王根本不接纳他的意见，德泽尔只能勉强按照吩咐前往弗雷利亚讨伐艾弗拉姆。要塞方面，艾弗拉姆认为侵略军现在肯定人心涣散，因为两国本来就是同盟国，突然撕毁协议交战就已经让所有人措手不及，何况守卫要塞的又是自己的枪术老师，他叮嘱塞图一定要尽量减少敌人的伤亡，战斗开始。

●胜利条件：王座制压。

●宝箱：破甲枪（つらぬきのやり），破斧枪（アクスバスター），状态恢复杖（レスト），霸者之证，2500G

●战斗：本章是室内战，注意以下几个要点：1.中间过道敌人配置了不少弓箭手，而且都装备了长弓，飞马骑士一定不要贸然进入。2.王座旁边的敌司祭装备有催眠杖，相当烦人，而且他会专挑我方比较弱的单位催眠，小心应付。3.本章门和宝箱很多，建议盗贼出击（虽说打倒敌人也有钥匙拿，但毕竟不如盗贼来得轻松）。这样营救飞马骑士也比较省时；4.敌人的见习士兵艾梅利亚可以用艾弗拉姆说得，他的初始能力低的过分，一定要小心保护，说得前也千万不要与他交手。该角色可两次转职，成长潜力巨大。

战斗结束后，艾弗拉姆与敌人将军见面了，果然他们不想作战，只是不愿违



抗陛下的命令而已。当艾弗拉姆问到利昂王子时，居然被告知说这次战争就是利昂王子向国王进言后才爆发的，艾弗拉姆听后非常吃惊，在他的记忆中，利昂是一名非常和善的人。在塞图的劝说下，艾弗拉姆只能平静的面对现实，虽然一个是自己的恩师，一个是自己的好友，但他们毕竟都是敌人，如果战斗不可避免，只能为了大义而牺牲个人小义……之后，艾弗拉姆叮嘱米露拉先回弗雷利亚，因为今后的战斗可能很危险。而格蓝多方面，国王又派遣“莹石”塞莱娜（セライナ）去讨伐“反叛者”德泽尔，但德泽尔明显没有反叛，而且还是自己的同伴啊！于是塞莱娜又向国王提出了质疑“我们帝国军将，好比刺破敌人的利刃，又好比守护人民的坚盾，我们所做的一切都是为了人民的利益，而现在您要我做这种事情，究竟又有什么意义呢？”国王仍然敷衍了她的质问，塞莱娜只得奉命去讨伐同伴德泽尔将军，也就是艾弗拉姆的恩师……

Chapter 10 不忠之徒

守卫港都赫泽隆（ベスロン）的将军德塞尔（デュンセル）自艾弗拉姆王子尚为幼年时便与他相识，两人跨越了国界的种种限制，成为了一对关系密切的师徒，但随着侵略战争的爆发，格蓝多帝国魔物瘴气的频繁出现，种种古怪事件的接二连三发生，“老师一定能为自己揭开所有的谜底”，艾弗拉姆这样相信着并继续着自己的旅程……进入平原后，弗雷利亚的天马骑士来报：卡鲁奇诺共和国发生了内乱，国内分裂为了亲格蓝多派和反格蓝多派。而艾莉椈和吉尼亚斯仍然没有消息，当艾弗拉姆正挂念妹妹之时突然又发生了地震。格蓝多一直是一个地震频发的国家，由此，艾弗拉姆又想起了幼时与里昂一切的岁月，但现在不是伤感的时候，最重要的事情是找到自己的老师，问清楚自己的一切。港都赫泽隆方面，德泽尔在战前要求全军暂时停止攻击，他要先与艾弗拉姆见面，塞莱娜立刻下达了国王要以反逆罪处死德泽尔的命令，实际上她和将士们都非常无奈，因为德泽尔对他们来说，既是一名老师，又是一名慈父……

●胜利条件：特定单位生存10回合。

●访问村落得到：英雄之证，照明杖；骑士之证（不包括德塞尔在内的NPC过版后全部生存）。

●战斗：限时作战，目标明确的守护特定单位便可，本章的敌人中增加了海上炮台，这种东西实在是让人恼火，射程又远，又能移动，所以本章如果不是特别必要的话就没必要出飞行系了，同时下边的海贼第一个目标就是德泽尔附近的村庄，里边有一个英雄之证，所以一定要让我方骑兵主力迅速突击先将海贼打倒。德塞尔可以用艾弗拉姆说得，第二回合敌BOSS魔法骑士撤退，换成一个弓骑士。第六回合开始时在我方出击区附近会有敌人援军出现，同时一直在右下方待机的飞龙骑士克卡（クーガー）也会主动出击，用德塞尔可以说得之，BOSS附近的弓箭手身上有必杀之弓，一定要在他还无法攻击我军前就把他消灭，不然出了必杀可不是闹着玩的。至于BOSS，如果玩家实力足够杀了也罢，实力不够也可以不去惹他，10回合一到自动结束。

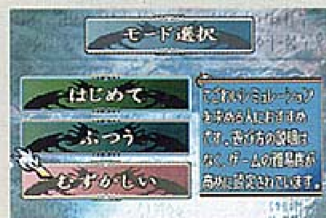
●另：德塞尔也可以在满足过版条件后加入，克卡也可以用天马骑士戴娜（ターナ）说得。

战斗之后，德塞尔缓缓告诉了艾弗拉姆近来在格蓝多王宫内发生的种种怪事，先是王子利昂在神秘的暗魔道士的推荐下开始研究“魔石”。据他所说这是一种比“圣石”还要强大的守护石，王子因此性情大变，国王出兵侵略他国也是王子利昂的主意。国王似乎被什么人操纵了意识，对于王子的要求他言听计从，而米露拉也告诉艾弗拉姆：她感觉到格蓝多宫殿内，本来一颗善良的心被邪恶的阴云所覆盖。为了解开这一切的谜团，艾弗拉姆决定继续向格蓝多王都前进。



Chapter 11 幽灵船

如德塞尔所说，“魔石”是格蓝多研究所一直关注的一种守护石，但与圣石不同的是，它不仅拥有强大的力量，还能使人丧失心智。为了解开这一切的谜，艾弗拉姆一行准备乘船前往格蓝多王都，这时曾在第四章出现的“蕾切尔退魔三人组”又再度出现了，她又忠告艾弗拉姆说海里有幽灵船，如果坚持前去会“死得很惨”的，艾弗拉姆当然不会被此吓倒，一行人仍然坚持乘船离开了港都。王都方面，被急召回国的塞莱娜却遭到了国王的怀疑，为了证明自己的清白，塞莱娜受命去夺取传说中的宝物“龙石”，而航行在大海中的艾弗拉姆军果然遇到了幽灵船的伏击。



●战斗：第一回合先不要着急让我方飞行单位飞往敌船，第二回合两船的距离就会拉近，第三回合开始更是会在两船间铺上木版，同时敌人增援也会不停的出现，当右方船只的怪物被消灭一部分后，右方又会出现一只船，这便是蕾切尔（ラーチェル）一行人，用艾弗拉姆可以将她说得，然后可以用她说得托兹拉（ドヌラ），敌人数量多但都不很强，小心会飞行的魔怪对回复系角色的伤害，等到敌人增援完毕，全部击破后过版。

Chapter 12 上陆 丹泽尔港

船到达港口后没有发现敌人，艾弗拉姆与塞图也就兵力的增派问题展开了讨论，这时敌军杀到，战斗开始。

●胜利条件：BOSS击破。

●宝物：击破最后的魔物BOSS可以得到杀剑斧（ソードキラー），右方一魔道士被击破后会掉落导之指轮（导きの指轮）。

●战斗：登陆战，敌人的法师和弓手很多，第二回合开始BOSS撤退同时增援大量魔物，我军不妨兵分两路，物理系角色可以尽情的秒杀敌人的法师，而魔法系角色则专职对付魔物。访问上方村庄可以收到见习法师尤安（ユアン），但要切记访问之前要清光周围的所有敌人，因为他的初始能力实在太弱了（不过成长空间非常大）搞不好就会被打死，内圈的敌人消灭干净后，对付BOSS附近的敌人则要用点小伎俩，先算好敌女剑士玛莉卡（マリカ）的攻击范围，把她周围的敌人先引过来解决，然后找个皮厚的同伴卸掉武器去顶上一回合，然后用尤安说得（尤安的移动范围没玛莉卡的大），BOSS攻击力较高，可以使用魔法或必杀武器解决，如已经有同伴转职为对魔物特效的司祭的话就更轻松了。

战斗结束后，米露拉感觉到东方有自己龙石的存在，悄悄的离开了队伍，艾弗拉姆得知后立刻下令去寻找，他还是发现自己即使在战场上也不能忽略个人感情的存在，将来还必须负担起国王的重任。因此艾弗拉姆感到异常疲倦，塞图则表示说无论遇到多大的困难，他也会第一个站在王子身边守护他。

Chapter 13 萤石的誓言



寻找着米露拉的一行人来到了撒路夫尔（ザールブル）湿原，而这里又是帝国将军塞莱娜镇守之地，为了找回米露拉，看来与塞莱娜的交战不可避免……另一方面，塞莱娜发现，国王赐予自己，并一直视为珍宝守护的“萤石”就是“龙石”。她开始犹豫要不要返回帝都之时，米露拉出现并要求塞莱娜归还，塞莱娜很是诧异米露拉的举动，但米露娜龙族的察觉能力立刻看破了塞莱娜对自己的君主又爱又恨的矛盾心情，当她想塞蕾娜问起这个问题时，塞蕾娜缓缓道出了国王陛下在她幼年时对自己的知遇之恩以及许多年以来的关怀，所以为了报答国王的恩情，她一直都尽力为国王效命，尽管国王现在已经变了……这时艾弗拉姆的军队赶到，塞莱娜便将龙石归还给米露拉，并让她回到艾弗拉姆身边去。

●胜利条件：敌全灭。

●获得宝物：访问村庄有魔防杖（Mシールド），魔よけ，打倒敌人有エナジーリング，龙枪（ドラゴンスピア），斩马刀。

●战斗：敌人大部队位于地图中心，战斗开始又有佣兵祖斯特（シスド），舞娘蒂蒂丝（テティス）加入，正好可让祖斯特消灭右方敌人，顺便提升了等级，因为敌人的弓手也不少，所以还是按路老实地绕过去吧= =，不妨兵分两路，一队接应刚加入的两人，一对负责消灭敌人大部队，第3回合右下方有敌人山贼增援，8回合左下方有敌人海贼增援，他们的目标明显都是村庄了，所以一定要在他们将村庄破坏前抢先访问，BOSS塞蕾娜装备有令人头痛的雷电风暴魔法（サンダ

ーストーム），射程有足足的10格，所以最好先让高魔防角色喝下圣水(せいすい)，后将雷暴术的耐久耗光（只有5格）。所以本战的主力尽量避免派出魔防低下的角色。很可惜，BOSS是无法说得的，幸好她的实力也不算太强，再加上魔法骑士算骑马系，用特效武器可以轻松击破。

战斗结束后，米露拉问艾弗拉姆："我和塞莱娜姐姐在一起的时候，我感觉她是一个很善良的人，既然如此，为什么你们还要和她作战，还要把她打倒呢？难道只要是交战方，那么善良的人也不可避免的会死去吗？那样不会很令人悲伤吗？"艾弗拉姆无法回答她，只能以进军作为理由回避了这个问题，其实，这也是他自己考虑过很多次的问题吧……

Chapter 14 父与子



击破了塞莱娜的军队，米露拉也回到了艾弗拉姆身边，一行人终于前进到了王都，等待他们的将是格蓝多的国王，曾经的"稳健帝"的威卡尔特……站在王都城门口，艾弗拉姆又回忆起了以前与利昂一起的时光，而现在的利昂，无论是神情，还是心，都已经变成了另外一个人，他居然命令自己的父亲留下来与艾弗拉姆军交战，自己则瞬移离开了。

●胜利条件：王座制压。

●宝物：天使の衣，英雄の证，スレンドスピア，ハルベルト，ハマーン（修理杖），导之指轮。

●战斗：城内战，敌人数量不少，虽然有很多宝箱和门，但盗贼也可以不用派出（原因后叙），但蕾切尔（ラーチェル）或杜兹拉（ドズラ）一定要派出其中之一，地图中央左右两扇门后的敌司祭都配置了催眠杖，皇帝旁边的两个德鲁伊也有配置混乱杖，不过幸好，他们的射程都不是很远，所以对付他们的话，必须迅速接近，一击打倒，催眠杖还好说，混乱杖可就是个大麻烦了。第一回合敌方行动后会有强盗雷那克(レナック)出现，他的目标是地图上的五个宝箱，使用蕾切尔（ラーチェル）或杜兹拉（ドズラ）都可以说得他，但如果用主角的话就会被要求支付10000G，现在知道为什么一定要派出那两个人了吧！其实完全可以先不开下边的宝箱，等待他过来，然后说得之，还节省了奔波的时间，雷那克的职业是强盗，开门开宝箱都不需要钥匙，本身实力也还过得去，如果之前没有培养哥玛的话，那么用他来负责今后的开门开宝箱任务最合适了。第7回合开始左右两边有敌人的法师和暗魔增援，开宝箱的盗贼就要小心，左边城墙内的敌弓手携带了一个体格加2的指环，需要偷窃得到，不会掉落，BOSS实力强劲，建议在特效武器加强力角色的搭配下打倒，两三个拿特效武器的一拥而上，1回合应该可以击破。本章有秘密商店，需要佩戴雷那克携带的会员卡（メンバーカード），地点就在那个拥有体格指环的敌弓手旁的城墙角落里，出售诸如转职道具等效武器等好东西，不过价钱都很贵，之前没练斗技场的话可能买不了多少就没钱了。另：本章龙女可以出战了，龙石的加成实在是多得可怕，她本身成长率又高得变态，一定要好好培养哦。

打倒皇帝后，令艾弗拉姆诧异的是他的身体居然像灰尘一样消失了，塞图解释说这是古代的黑暗魔法的一种，艾弗拉姆追上了站在旁边观看一切的利昂，并质问他为何要做这种丧心病狂的蠢事，但利昂却回答说这是他很多年来的宏大计划，从与艾弗拉姆兄妹建交，以此了解路尼斯王国，学习古代暗黑魔术，劝说皇帝发动侵略战争，一切都由他一人计划和操纵，最后他警告艾弗拉姆说如果艾弗拉姆再干扰他的计划，那么下一次他就不会留情了……利昂消失后，士兵禀告说在地下牢房找到了一个暗魔道士，艾弗拉姆表明身份后，这位名叫诺尔的暗魔道士告诉艾弗拉姆说其实国王一年前就已经病死了，从那之后，利昂就开始拼命研究黑暗魔法中的禁忌之术，最后他成功的让自己的父亲复活，并将太古年代便流传下来的至宝"炎之纹章"一分为二为"圣石"和"魔石"，其中的"魔石"拥有了更强大的力量，但利昂从此性情大变，他也开始要求出兵侵略其他国家，摧毁其他的"圣石"，在这期间，很多劝说王子停止这种做法的人都被杀死了，甚至连诺尔本人也本来会在第二天被处死。随后艾弗拉姆与诺尔及塞图来到了祭坛，原先放置在这里的"炎之纹章"已经不见了，但圣石守护国所保存的"双圣器"还在，得到双圣器后，又传来了艾莉柯军队遭到格蓝多帝国最强军将"月长石"和"虎目石"的联合攻击，担心妹妹安危的艾弗拉姆赶紧下令出兵增援。

Chapter 15 灼热之沙

艾莉柯方面，帝国大军已经包围了城池，形势十分危急，而利昂又赶到战场上，叮嘱说千万不要伤害到艾莉柯（这BT王子到底想干什么），艾弗拉姆援军杀到，战斗开始。

●胜利条件：敌全灭。

●宝物：访问村庄得到大师之证(マスタープルフ)，沙漠中隐藏了以下9个宝物：ドラゴンキラー（杀龙剑），ワープ（传送杖），イクリプス（远程暗魔法），シルバーカード（半价卡），キラーボウ（必杀弓），ボディリング(体格戒指)，ブーツ（移动+2的靴子），サイレス（封魔杖）。打倒两个BOSS后，他们身上的饰物也会归我方所得，一个是防必杀，一个是飞行系防弓特效。



●战斗：本章有两大重要目的：作战和挖宝，因为是沙漠作战，而艾莉柯三人又被敌军围困在地图右上角，所以本章主力尽量以飞行系和魔法系为主，左上的敌人是战士军团，而右下则是飞龙军团，可根据敌人种类分配战力。沙漠中的挖宝与前两作相同，仍然是幸运值较高的角色站到该区域得到的几率会大一些，而盗贼的话则是100%得到，具体地点后附图。两个BOSS都戴了特殊的饰品，BOSS勇者佩戴了防必杀饰物，BOSS龙骑佩戴了防弓系特效饰物，他们本身实力又不弱，比较难对付，推荐先把他们周围敌兵引出来杀之，然后大伙一块上使用强力武器（比如对付龙骑士可用斩龙剑，前版得到的龙枪，以及杀剑斧）对付，第八回合开始有敌方增援，出现地点是我军出战处和地图上方。

战斗结束后，见到平安无事的妹妹，艾弗拉姆也松了一口气，艾莉柯告诉艾弗拉姆加哈拿王国的女王也已经去世了，她死前把王国的双圣器"冰剑"和"风刃"交给了艾莉柯，并希望以此能为主角们的战斗帮上一点忙，之后，兄妹俩和吉尼亚斯王子以及罗斯特恩圣教国的蕾切尔公主探讨了有关这次战争的幕后主使的问题，大家一致认为利昂肯定是被人操纵，蕾切尔从他身上散发出的瘴气看完全可以证明这一点，而要与魔石对抗的只有圣石，所幸的是路尼斯的圣石仍然完好无损，接下来大家的下一个目标就是返回路尼斯王宫取得圣石。

Chapter 16 荒废的王都

一行人终于回到了王都：这个令兄妹俩心痛的地方。如今，这里被背叛者奥鲁森守护着，艾弗拉姆王子终于开始了自己的复国之战……

●胜利条件：王座制压。

●宝物：魔よけ，トマホーク，5000G，骑士の勋章。

●战斗：本章宝物多，记得派强盗出场，开场时最好将我军分散为两支，强盗走上方路线，取得宝物后则可向右去开右边的宝箱，第4、7回合有敌方增援，地点是我军出场处和城堡右边入口处，第6回合于中央楼梯口出现敌人盗贼，一定要在他抢到宝物前先杀之，王座附近的敌人德鲁伊配备有イクリプス，被打到的人会HP减半，建议恢复类角色（如司祭）跟随补血或携带完全



回复药剂，本章的法师类敌人很多，物理系角色可以痛快地杀了BOSS可以弱到用“废柴”来形容，特效武器即可瞬间解决（相信这时的各位已经练得很强了吧）。

打倒了奥鲁森，兄妹二人来到里屋，居然见到了已经死去的奥鲁森的妻子！但她也和格蓝多王一样只是一具空壳，原来格蓝多帝国是以此作为条件要挟奥鲁森背叛艾弗拉姆，可怜的人啊……

国民得知了王子公主的归来，聚集在宫殿外大呼着他们的名字，他们相信新路尼斯一定会建立起来，王国的未来将彻底从新开始！

王座前，塞图终于告诉了艾弗拉姆兄妹俩有关他们腕轮的秘密，这时腕轮与王座发生了共鸣，出现了一个隐藏的地下通道，原来路尼斯的圣石就隐藏在这里，同样，路尼斯的双圣器也被兄妹二人拿在手上，圣石与两人的腕轮又发生了共鸣，兄妹俩感受到了新的力量，一行人决定前往最后一块完好的圣石的所在地——罗斯特恩圣教国。（艾弗拉姆兄妹转职，如果等级没封顶也可以选择不转，转职道具太阳腕轮月亮腕轮仍然会保留）。

Chapter 17 诀别的大河

艾弗拉姆终于取得了圣石，这也是这场人魔之战的惟一希望……但站立在艾弗拉姆另一面的，却是他曾经的好友——利昂。前方战场上，先行一步的弗雷利亚军不敌格蓝多残军节节败退，当我军赶到时，利昂神秘的身影又出现在艾弗拉姆面前，艾弗拉姆当即质问他究竟是谁，这个人绝对不是利昂，对方果然露出了真实面目，原来利昂的身体的确是被操纵了，不过操纵他的人，就是历史中的……魔王……



●胜利条件：BOSS击破。
●宝物：打倒敌人可以得到导之指轮。
●战斗：本关的敌人比较多，又大多是高级职业，同时又要救援NPC，第三回合开始地图下方有敌勇者增援，第四回合开始在上方有敌人龙将增援，第6回合开始右下方又有斗士增援，敌人都是高级职业，又都佩带有银系武器，不是很好对付，尤其要小心飞龙对NPC的伤害，其中的NPC天马骑士可以用我军两天马的任意一个说得，切记，必须保护好全部NPC，（可以通过打破古木来建桥，以方便我方步兵前往左方地图）现在三个天马都入手了，那么系列传统的”DELTA ATTACK“又可以华丽的出场了，不知玩家有没有用过呢？实力很强劲哦，BOSS使用的A级暗魔法，物防魔防都有一定水准，可使用我方剑圣，勇者这类角色配合必杀武器击破，男主角的圣器对他的伤害也不小。如果战斗结束后所有NPC生存，那么可以得到一根救援之杖（レスキュー），作用是将远处的同伴拉到使用者身边来。

击退了被魔王附身的利昂的一行人紧紧追踪着他的行迹，但最后还是被他给逃跑了，吉尼亚斯告诉艾弗拉姆说他已经派遣最强的追踪部队前去了，同时把弗雷利亚的双圣器也交给了艾弗拉姆。

Chapter 18 魔的双面

紧紧追击着附身于利昂体内的魔王的一行人来到了前方的内雷拉斯（ネレラス）火山，这里也是无数魔物的栖息之地……因为艾弗拉姆走得太快，蕾切尔忍不住叫住了他，艾弗拉姆解释说想早一点找到魔王，并问蕾切尔是否还有救回利昂灵魂的希望，可惜蕾切尔回答说根据古书记载这是不可能的，因为被魔王附身的人，内心都会被魔王蚕食干净，连圣石这种奇迹之石都无能为力，于是艾弗拉姆只能决定：如果无法拯救利昂的灵魂，那么就要用自己的双手让他安眠……

●胜利条件：敌全灭。
●战斗：本章大家可以发现地图上有很多“蛋”不过这些蛋可都不好吃，其实这些蛋是魔物的蛋，只要有人类接近，他们的HP就会迅速增加，（一回合5点），增加到最大值就破壳而出了，所以如果可以在他们“出蛋”之前打破蛋的话，可以省很多事（蛋的实力很弱的），尤其是很多蛋破掉后出现的都是可以将我方石化的女妖，实在是难缠得很，对付这种怪物也一定要看准他的攻击范围(3格)，从远处迅速移动到其旁边一刀秒杀即可，不然被石化了很不好玩，地图版块上有很多冒火的地方，我方角色如果站在上边，一回合会损失5HP，需要小心。

战斗结束后，艾弗拉姆一个人追上了被魔王附身的利昂，可惜由于过于冲动而被魔王限制了行动，路尼斯的圣石也被他乘机破坏了，正当艾弗拉姆的愤怒爆发到极致之时，利昂的人格突然觉醒了，他告诉艾弗拉姆说因为幼年的自己体弱多病，一直很羡慕艾弗拉姆兄妹，于是接触了魔石，并知晓了其中魔王的存在，他决定用自己的力量去驾驭魔王，以此获得强大的魔力，结果因为能力不足反倒被魔王侵蚀，因为艾弗拉姆强大的思念将他的意识暂时召回，最后利昂告诉艾弗拉姆十天后魔王将会在暗之树海举行获得最强力量的仪式，并请求他



能去阻止，说完，利昂的影子便消失在了黑暗中……

Chapter 19 被残留下来的希望

因为路尼斯的圣石也被破坏，于是罗斯特恩圣教国公主蕾切尔建议先前往罗斯特恩，去解开最后一块圣石的封印，面见了曼泽尔教皇，他同意



了艾弗拉姆解开圣石封印的请求，蕾切尔建议一行人先休息一晚，明日动身，入夜，正当艾弗拉姆为将要与自己的至交决一死战而苦恼之时，传来了敌袭的消息……

●胜利条件：保护教皇13回合或BOSS击破。
●战斗：城内战，又有视线障碍，的确非常棘手，敌人高级职业很多，主要集中在最上方和最下方，因为是黑夜，所以我方角色最好能将两个盗贼都派出来，同时多配置几个火把和照明杖，切记不可贸然进攻，尤其是下方的敌人高级职业简直多如潮水，探明道路后再稳妥行事，另外也要小心保护教皇，所以王座前也要留人，敌人每回合都有增援，数量不少，如果玩家练级不是太疯狂，角色平



均LV不是很高的话，建议就不要往下冲了，因为敌人的高级职业太多了，而且有很多剑圣，下方还有拿着远程攻击魔法的敌人，他们会专挑防低的角色攻击。另一方面盗贼要迅速行动，6个宝箱分散在地图两侧，又要在13回合内开启完毕，如果我军两个盗贼都已经转为强盗的话那么会省力很多，也可给主力配置开门钥匙和开宝箱钥匙。BOSS是司祭，武器有一定的必杀几率，还是用高物理攻击角色加必杀武器迅速杀掉吧，打倒BOSS可以提前过版。（王座右边楼梯口角落里有隐藏商店）

●宝箱：ノスフェラート，5000G，はやての羽（增加速度2点），ルーンソード（吸血剑），サンダーストーム，リザーブ（大范围恢复）。过版时如果NPC有生存，那么可以得到光之剑。

战斗结束后，一行人前往祭坛取得了最后的圣石，在一行人出发前，曼泽尔教皇将罗斯特恩的双圣器也送给了艾弗拉姆，并祝福他胜利归来。提示：进入暗之树海后就不能回头了，在此之前可以进入刚刚出现的ラグドゥ遗迹（一共有10层）锻炼角色，同时也应补充足武器道具。

Chapter 20 暗之树海

手握最后的圣石，一行人向着目标——暗之树海前进着，这里是传说中大战后魔王骸骨的隐藏之地，而英雄们此行的目的就是为了阻止魔王的复活，暗之树海里，守护龙路瓦试图阻止被操纵的利昂，但却反被腐尸化……

●胜利条件：占领城门。

●战斗：森林很多，对于除飞行系外的职业是不小的麻烦，如果我方的飞行系比较强的话可以提前先解决一部分敌人，本章的敌人也真的是太多太多了，增援不停地杀到，就笔者看来没必要再与这些魔物纠缠，进入本章之前相信玩家已经经过了充分的锻炼，惟一需要留意的就是BOSS尸龙和敌司祭。尸龙一定要用特效武器打倒，它的攻击实在太高了，敌司祭的装备是A级光魔法，建议玩家先把城门周



围的普通敌人清光后再一拥而上，把尸龙和司祭一同解决，经过一番锻炼的战士们的实力应该不成问题。本章敌人虽然多，但总的说来实力并不强，一个满级的高段龙将都可以一回合反击杀死一大群魔物，完全没必要进行不必要的纠缠，迅速过版即可。

打倒了尸龙，一行人即将进入逢印魔王的魔殿，米露拉此时神色似乎有些悲伤，艾弗拉姆察觉到，刚才被打倒的尸龙，就是米露拉的父亲……被看透了心事的米露拉扑在艾弗拉姆怀里呼喊着父亲的名字放声大哭，艾弗拉姆也暗下决定一定要尽快消灭这所有悲剧的根源……

Final Chapter 圣魔的光石（上半）

魔殿内，利昂已经开始了魔王复活的仪式，试图获得魔王的力量却被反噬的他也将成为魔王复活的祭品，意识仍然存在的利昂回忆着以前与艾弗拉姆兄妹共度的美好时光……也许，艾弗拉姆的到来，对他来说是一种解脱吧？

●胜利条件：击倒BOSS。

●宝箱：マスターブルフ，天使の衣。

●战斗：最终章前半，敌人的实力也是最强的，尤其是地图中间那两只尸龙，尤其要小心他们的主动出击，对我方的伤害很大，双圣器，龙系武器和龙石都能对其造成很大的伤害。平常的打法：兵分两路，先集中优势击破尸龙，之后在BOSS所在处合流，清光周围的敌人，BOSS实力并不是很强，只是他的S级暗之魔法书攻击力较大，用圣器攻击的话效果会比较好，一回合内击破应该不成问题。

艾弗拉姆强忍极大的悲痛打倒了利昂，临死前，利昂对自己愚蠢的举动以至招致灾难的后果作出了忏悔，



他很高兴能从最好的朋友手里得到解脱……

Final Chapter 圣魔的光石（下半）

利昂的身体在他闭上眼睛后腾空而起，古代被封印的魔王终于复活了，面对这所有灾难和不幸的根源，大伙振作士气，开始了最终之战！

●胜利条件：打倒魔王。

●战斗：没什么好说的了，FE历代最终BOSS都是废柴，这个魔王也差不多，他的HP大概在180点左右，我方角色使用圣器一次就应该能对它造成50点以上的伤害，所以一回合打倒



这个传说中的魔王也是轻而易举的事（最重要的一点，翼龙骑士的贯通攻击对它也是有效果的，就是说秒杀也成为了可能），魔王会主动攻击我方，留意这点就完了。

消灭魔王后，并不标志着一切的结束，还有重建路尼斯和格蓝多的任务等待着艾弗拉姆……

【艾莉柯篇】

Chapter 9 诀别的大河

为了通过水路前往罗斯特恩圣教国，艾莉柯一行人向着卡鲁奇亚共和国的基里斯港进发，先走一步的吉尼亚斯王子已经向加哈拿王国进发，因为卡鲁奇亚与弗雷利亚结成了同盟，所以艾莉柯一直相信这里没什么危险……在基里斯港，艾莉柯再次遇到塞切尔一行，同时被告诫说走水路的话有遇到幽灵船的危险，但除此之外别无他路，艾莉柯仍然决定通过水路前往罗斯特恩，这时奇怪的佣兵部队杀到，看样子他们是冲着艾莉柯来的。

●胜利条件：敌全灭。

●宝物：レイピア，霸者之证（打到敌人获得），龙のたて。

●战斗：一开始有天马骑士达娜（ターナ）加入，培养价值不错，切记第一回合便让她向下方移动先消灭掉海中的海贼，不然他们会去破坏下方村庄（但要注意别飞进敌人弓手的攻击范围），地图左方有敌人狙击手，我方的飞行系要小心，第4回合开始有格蓝多军加入战斗，并会在第9回合敌方行动时撤退，其中的阿梅莉亚（アメリア）可用女主角或骑士弗朗兹（フランツ）说得（建议用弗朗兹说得，阿梅莉亚实力太弱，很容易被我方打死，而艾莉柯的移动范围不足以一次从阿梅莉亚的攻击范围外移动到她旁边），如果本章没有说得她，在13章她仍会出场，说得方法相同。敌人实力虽然多，但都不大强，循序渐进即可，BOSS斗士可以使用必杀系武器或法师击破。（如果之前有练级的话会轻松很多）



战斗结束后，塞图通过对残敌的盘问，居然得知雇佣他们刺杀艾莉柯的竟然是卡鲁奇亚的巴布罗长老！此时又来急报说吉尼亚斯王子遭到卡鲁奇亚军背后奇袭，艾莉柯立刻决定先去救援吉尼亚斯。

Chapter 10 卡鲁奇亚内乱

吉尼亚斯王子与他的雇佣兵遭到了本来是同盟卡鲁奇亚军的伏击，正当不敌之时艾莉柯一行赶到了。

●胜利条件：占领城门。

●战斗：一开始要迅速向下方突击，最好用天马骑士将女主角“救出”后迅速移动到吉尼亚斯王子旁边，然后用女主角将之说得，再用吉尼亚斯说得佣兵祖斯特，然后用祖斯特说得舞娘蒂蒂斯，并迅速让吉尼亚斯去占领下方的炮台。第3回合敌方行动时地图右下角会有敌人增援，其中的剑士玛莉卡可以用祖斯特说得。第6回合左下有敌人天马骑士部队，右下有骑士部队增援，天马骑士部队可以让吉尼亚斯使用炮台轻松击破。注意城门附近也有敌人炮台，所以我方的盗贼和回复系角色不要靠太近，主力可利用周围地形接近并击破之，BOSS虽是高位贤者，但实力并不强，使用高物理攻击角色击破便可。

见到卡鲁奇亚另外一名长老后，艾莉柯才得知国内出现了内乱，曾经与弗雷利亚一致联合对敌的卡鲁奇亚分裂出了亲格蓝多派，艾莉柯和吉尼亚斯遭到的攻击也是他们所为，舞娘蒂蒂斯偶然遇到了自己的弟弟尤安，并介绍他加入艾莉柯的军队，尤安正好能为大伙指路去霍卡拉村，然后再前往加哈拿，解决了部队的行军问题。

Chapter 11 起伏的黑暗

赶到了霍卡拉山道，一行人正准备继续前进，但众人突然感觉到了魔物的气息……

●胜利条件：敌全灭。

●宝箱：ショートスピア，秘传の书，レスト。

●战斗：又是迷雾战斗，再加上要开宝箱，盗贼一定要派出来，同时还能扩大视线。如果之前有练级，不妨兵分两路作战，这样可以节省很多时间，右边入口的魔物中有好几只弓箭手，飞行系一定要小心，所以视线没扩大前最好不要轻举妄动，蕾切尔（ラーチェル）可以用艾莉柯说得，杜兹拉（ドズラ）可用蕾切尔说得，总体难度不是太大，小心暗处的敌人便可。



战斗结束后，艾莉柯向蕾切尔表明了她的身份，蕾切尔也加入了队伍。然后在尤安的带领下见到了他的老师撒雷夫，交谈后吉尼亚斯建议先休息一晚整理军备，第二天出发。这时格蓝多以格林将军为首的翼龙骑士团杀到，他质问艾莉柯为何要在基里斯虐杀无辜百姓，艾莉柯同吉尼亚斯为了避免误会，向他解释清楚这完全是谣言，当格林返回帝都去找国王问清楚事实时，另外一名龙将维尔达偷袭杀死了格林。

Chapter 12 静寂之里

一行人在撒雷夫的带领下向着霍卡拉村前进着，突然又出现了魔物的踪迹。

●胜利条件：敌全灭。

●访问民家：尤安（ユアン）加入，Mシールド入手。

●战斗：飞行系魔物众多，地形对我方不利，一定要小心保护恢复系角色，刚加入的贤者撒雷夫能力还不错，可以用他应付一部分魔物，其中的大蜘蛛-_-b攻击比较高，用魔法间接攻击为妥，第三回合右下方有飞行魔物增援，第七回合左上方有飞行魔物增援，中间去访问民家的时候一定要先把周围的魔物清光，因为尤安的能力实在太低了，搞不好就挂了。敌BOSS拿的骑兵特效斧，为了避免不必要的损失，还是用法师打倒吧，全灭敌人后过版。

来到霍卡拉村的艾莉柯一行见到了村中的长者“大婆”，她向艾莉柯讲述了龙人族的存在，太古战争中，封印魔王之时龙人族也起到了不可思议的力量，她感觉到现在黑暗的气息再度复苏，龙人族的后人应该前往凡间了，而艾莉柯也想起和哥哥在一起的米露拉似乎就是龙人后代，于是一行人决定先经过加哈拿去寻找艾弗拉姆。

Chapter 13 帕米尔溪谷

一行人接近了加哈拿，这里是“白沙之女王”伊修玫亚统治的国家，现在加哈拿正与格蓝多帝国交战中，而前线的传令兵来报说艾弗拉姆方连连告捷，已经快杀到了格蓝多王都。另一方面，维尔达欺骗格林的弟弟克卡说是艾莉柯杀死了他的哥哥，克卡愤怒不已，当即冲出要为哥哥复仇……艾莉柯方面，虽然一行人在帕米尔溪谷遭到了格蓝多军团的攻击，但蕾切尔已经派使者去请求罗斯特恩的援军，所以只需我方等待数日便可。

●胜利条件：坚持11回合或BOSS击破。

●战斗：开场当务之急就是要派主力解决掉下方和右边的两个坐在炮台上的敌弓手，以免造成不必要伤亡，同时我方弓手也可坐上炮台攻击敌人，敌人数量较多，但实力都不是很强，小心应付即可，击倒BOSS可提前过版，但要等到第4回合敌方行动时飞龙骑士克卡（クーガー）出现后用艾莉柯说得后再去打倒BOSS，（练得快的玩家的角色应该已经很强了，所以不要打太快）BOSS是重骑士，用特效武器很轻松就可以击破。

罗斯特恩圣骑士团到来后敌人也撤退了，艾莉柯也得知蕾切尔就是罗斯特恩的公主，这时传来了加哈拿王公被格蓝多军攻占陷落的消息，敌方带兵的统帅居然是艾莉柯兄妹的好友利昂……

Chapter 14 白沙之女王

一行人听说了加哈拿王宫被攻陷的消息，心急如焚地赶了过去，不仅是为了加哈拿王国的安危，更重要的是加哈拿的“圣石”……加哈拿王宫方面，国内出现了叛军，并且已经联合格蓝多帝国军杀到了女王的御座前，女王危在旦夕。

●宝箱：导の指轮，スレンドスピア，ハマーン，ドラゴンスピア，エナジーリング，ソードバスター。

●战斗：城内战，地形很复杂，如果之前有练级的话，可以将我军分为三队，从三个入口进入，注意按角色分配好开宝箱的钥匙(最好能派出盗贼)，中间走廊的敌人弓手很多，对我方飞行系尤其不利，如果实力还不是太强的话，建议还是全队从右边相对宽敞的楼梯口攻入，敌方强盗雷那克（レナック）可用蕾切尔（ラーチェル）或杜兹拉(ドズラ）说得，用艾莉柯的话需要支付10000G，注意雷那克会在拿完右边宝物后从左方楼梯口开溜，一定要抢先说得他。（注意，他身上携带的会员卡可进入本章的隐藏商店，地点在王座左方角落）第六回合开始连续三回合从我方出击地点有敌人骑士增援，一回合出现三单位，第十回合到第十一回合中间楼梯口有敌弓手增援，左方楼梯口有暗魔导士增援，需留意。最上方过道里的敌司祭携带了混乱杖，一定要用高移动力的角色从他的施咒范围之外迅速将他打倒，BOSS是剑圣，武器又是可以间接攻击的风之剑，为了避免直接交战他发出必杀，还是用法师系角色击破他吧，本章有一定难度，切记不要心急。



战斗结束后，格蓝多帝国的将军盖泽鲁达为了逼迫女王交出圣石而出手将她杀害，正当一行人寻找女王的踪影时，利昂突然出现在艾莉柯的面前，他告诉艾莉柯他现在什么都不能做，他对他犯下的一切罪行感到害怕，将来有一天他一定会把一切的事实告诉艾莉柯，说完这些，利昂便消失了……女王在死前一刻见到了他的儿子约书亚，（第5章加入我军的剑士）为了帮助艾莉柯阻止近来发生的奇怪事态的进一步扩大，她用最后一息尚存之力将加哈拿的双圣器交给了约书亚便离开了人间……正在这时，王宫内突然燃起了大火，众人脱出宫殿后，又遭到格蓝多两大将军率领部队的夹击……

Chapter 15 灼热之沙

面对强大的格蓝多帝国军，一行人没有退缩，塞图对本场战斗进行部署之后，一行人振作士气开始作战，艾莉柯坚信她的哥哥艾弗拉姆一定会来帮助她。

●胜利条件：敌全灭。

●宝物：同艾弗拉姆篇14章。

●战斗：本章几乎同男主角路线相同，敌人分布和援军出现情况基本上都一样，艾弗拉姆，德塞尔，诺尔三人会在第二回合敌方行动结束后于左下角登场，可用其中任意一人将村庄访问了，左边的勇者BOSS攻击力高，又佩带了防必杀的饰物，如果我方的见习法师已经转了高位德鲁伊，那么使用本章得到的月光（ルナ）魔法可以轻松击破他，没有的话也可以用人海战术进行车轮战，下方的翼龙骑士也十分不厚道地佩带了防弓系特效的饰物，偏偏他又可以在沙漠里轻松的自由移动，不过使用在沙漠里挖到的杀龙剑可打倒敌人，得到的杀龙斧可以轻松搞定他，真是一物降一物，说实话，本版两个BOSS都不是很难对付，如果之前有在塔中练级的话就更轻松了。

见到了平安无事的哥哥，艾莉柯十分高兴，但艾弗拉姆也得知了此次战争的真正主谋，原来就是兄妹俩的好友——利昂……为了阻止魔族复活，一行人决定前往路尼斯取出圣石。

因为艾莉柯篇接下来的剧情已经与艾弗拉姆篇完全一致，所以下面的攻略部分就直接跳到通关后的追加模式“大陆魔物退治”。

游戏中除了地图平原上出现的魔物之外，还有ヴェルの塔和ラグドゥ遗迹两个可以自由进入反复练级的场地，其中ヴェルの塔出现于第8章结束选择分支路线后，一开始只能挑战第一层，每通过一个章节，便会追加一层，一共8层。（将某一层的怪物清光后，便会出现提示是否进入下一层，在这些迷宫里也可以随时退出战斗）。

ヴェルの塔本身难度不大，怪物也不是很强，只需要准备大量的初级武器，配合司祭对魔物的特效便可轻松通过，攻略要点主要放在终盘战前出现的ラグドゥ遗迹。

【遗迹攻略要点】

第一层：难度不大，敌人也偏弱，可打碎入口处的墙壁进入，集中战力推进即可。

第二层：小心红色魔犬，它们的速度很快，我方很多角色都只能攻击它一次，可以使用司祭的高段光魔法一次击破，我军一定不要分散，注意保护防御低的魔法系角色。

第三层：地图比较大，很多敌人都需要打破墙壁进入杀之，其中的魔眼女妖可将我方石化的特技尤为讨厌，不妨让司祭使用光系远程攻击魔法击破，仍然需要留意敌人中携带了附加职业特效武器的怪物。

第四层：小心会石化的女妖，道路十分狭窄，将部队分配为两支，之前一定要给辅助人员带上状态恢复杖以防石化攻击。

第五层：有佩带杀剑斧和勇者之弓的强力武器的敌人，墙壁也会喷出毒雾。

第六层：部队被分成三支，建议战前将中间部队分配为最强的角色，战斗开始后让他们迅速的突击，杀到上方楼梯口处并占领之，这样可以阻止敌人增援。

第七层：敌人普遍的攻击都不低，而且增援特别多，我军又被分散，小心推进作战。

第八层：地图上的路径会随时改变，这一层要依靠我方的飞行单位，敌人没有使弓单位，天马三姐妹的三角攻击可以大派用场，同时我军非飞行战力也要小心敌人夹击。

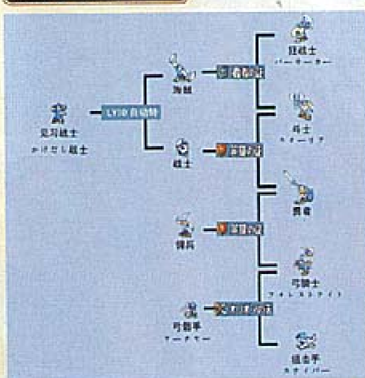
第九层：角色站在冒火的格子上会被烧伤，敌人中拥有远程攻击的魔眼怪也应让司祭用远程光魔法提前解决。

第十层：只要我方不在尸龙的攻击范围内，它便不会主动出击，所以第一回合我军只需集中全力消灭掉上方四只尸龙（王座上的可以暂时不管），然后让恢复角色使用范围恢复杖或圣杖令我军完全恢复，下一回合开始再一只一只的将下方尸龙引出杀之，王座上那只就更轻松了，搞定后遗迹之战便告结束，系统会对玩家的作战时间，杀敌人数等作一统计并记录。

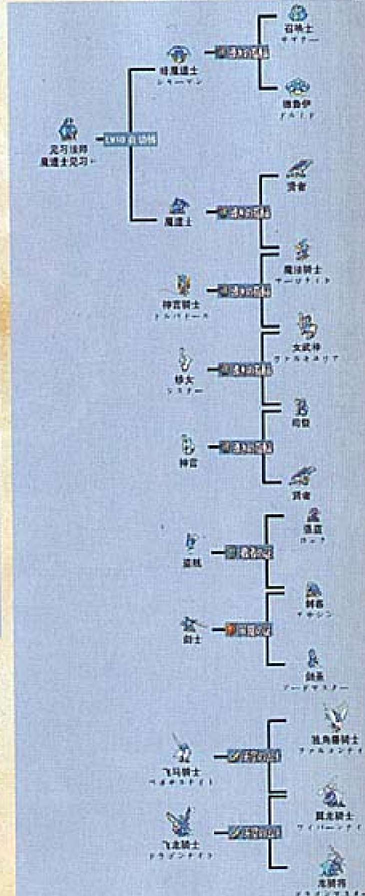
总经验：战前一定要将我方充分锻炼，并且要准备大量的银系武器和必杀系武器，双圣器对魔物特效可以在危急之时解围用，我方的小龙女对付魔物实力强大。

另：在自由模式挑战遗迹，塔，以及普通地图的战斗里，会有一些隐藏角色随机加入，他们是谁呢，请玩家自行探索，其实心细的玩家应该发现，成长率表里最后几人便是了，都是正式剧情里的敌人甚至BOSS喔：（一般情况下，将塔通一次，然后完成一次地图上的战斗，然后再把遗迹通一次，再进行一次地图战斗，应该就能收全了）

职业与转职







本作的转职与前几作区别较大，具体见图。将男女主角各通关一次后，再次开始游戏，三名可以两次转职的角色（见习战士，见习法师，见习枪手）会出现不同的转职路线，可以选择保持职业不变但职业能力上限提高。这也是玩家多周目通关的一种动力，而且转职系统的变化性也为深度研究提供了发展空间。

□文/黑衣の死神　编排/宇部







火影忍者

木叶的忍者英雄2

□文/NW 正树　编排/宇



PS2	厂商：BANDAI	发售日：2004.9.30
	类型：ACT	价格：7140日元	原著：岸本齐史

推荐有前作存档的玩家，将前作存档移入记忆卡一中，这样游戏会以忍识札340枚，金钱50000两开始，这样方便很多了哦。

RPG 模式（究极～の道）的简要对战要点说明：

ホノ叶崩し编

～第2话　修业～

与自来也的第一战，只要有前作的游戏经历，是可以完全轻松通过的。

通过条件只是对战胜利，这一条下面就不再多说了。

那么，现在也先把游戏的一些基本操作在这里做个说明：

防御	L2或R2
道具选择	L1和L2
使用道具	□键
跳跃	×键
二段跳	在跳跃中再按下×键
高速移动	连按××
快速后退	方向的后侧方向键+××
替身之术(本作要消费查克拉)	在被攻击的瞬间，按L2或R2
受身	被按出或被攻击的瞬间，×
追加攻击	被吹飞的方向+○
反・追加攻击	被吹飞的方向+○
蓄查克拉	方向键：下蓄力
挑发	方向键：上蓄力(部分人物有回复HP的特殊动作)
向内轴移动	站在地上，方向键上+×
向外轴移动	站在地上，方向键 下+×
破坏防御的攻击(体术居多)	方向键 下+○

还有对人物的忍术不了解的，可以按START键，调出コマンド（命令）表来查看。

战胜自来也之后，就可以去演习场了。

下面来稍微介绍一下两种必杀发动的系统。



这样的必杀发动画面是连续狂按指定的按键。



这样的必杀技发动画面必须使用L3摇杆快速摇圈。（仿原装和组装手柄是很容易被这样OVER的。）

～第4话　第一试合～

中忍考试的本选对战，与原作一样。对战的人是宁次。这场对战是本格化对战的第一场。

～第5话　第二试合～

这场对战是鹿丸对手鞠。不过，鹿丸的连续攻击的能力没有鸣人强……

～第6话　第三试合～

佐助对我爱罗，在原作和动画作品中的经典对战，想用写轮眼的话，哼哼，不要把奥义（咒印和千鸟）进行到底哦！

～第10话　テマリの足止め～

佐助对手鞠的对战，也没多少要说的。但是要在60个计时单位内把对方击败。

～第14话　シノ对カンクロウ～

志乃对勘九朗的对战，也不说什么了。嘿嘿。对CPU 对战的要点在本章结束后再说。

～第16话　死斗……！～

必须使用奥义3级将大蛇丸击倒。在对战中，尽量使用奥义来削减大蛇丸的体力。

～最终话　大切もの～

鸣人对我爱罗的对战。不过，对方的攻击力是比正常要高。具体的对战方式见下面的要点：

对于对方有能力高的，就如这场战斗中的我爱罗是攻击力高，就应该尽量使用奥义，最好是2级或以上来攻击对手，特别是在后期有体力恢复的，就更要使用奥义来对付对手了。当然，也要合理使用替身之术来回避对方的攻击。另外，在原创剧情外导之印中，卡卡西有几场对战是无法使用奥义的，这样就得靠自己对游戏基本对战的了解情况来说了。实在不行就多次挑战吧！

纲手编

～第1话　イタチ袭来～

卡卡西对鼬，由于鼬的攻击速度果真是……受啊，所以，对鼬，卡卡西应该先使用奥义1级，发动写轮眼，这样就不会有速度差了。两者攻击方式一样呀，虽然对方攻击力和防御力是高的状态……多使用奥义，还是最重要的。

第二战，是凯对鬼鲛。对方的攻击是会削减对

方的查克拉的。注意一下，总体说来，鬼鲛没有翻难对付。

~第4话 修业~

很简单，只要查克拉还有一级残留，体力在30%以上就可以了。这时的自来也不是很强。

~第5话 因缘の对决~



佐助对鼬，不用说了……逃跑，把自己的体力留在30%以上，怎么做呢？尽量用手里剑，对方使用替身之术，这时自己也继续跑。

~第9话 大きな财产~

与第4话修练类似。不再多说了。

~第11话 纲手发见！~

与前章鸣人与我爱罗对战的那局类似，所以，这里也不多说了。

~第12话 纲手とシズネ~

这次战斗就用到上面说的体力回复的对战方式了：多用奥义。不过呢，不能输，不能赢，要打到时间到为止。

~第16话 同士との决别~

先是自来也与大蛇丸的战斗。怎么打，现在就不用多说了吧？

~第17话 火影として…~



先是鸣人与兜的对战，反正，还是上面说的，多使用奥义。同时，也要为最后的三级奥义：螺旋丸做好查克拉三级的预留准备。接下来就是纲手与大蛇丸的对战了，自己体力在50%的左右，就可以使用三级奥义发动再生能力，不过，也要准备更多的查克拉做好第二次发动的准备吧！

外导ノ印 前编

~第1话 禁术发动~

卡卡西对大蛇丸，这里没有多少要说的。

~第4话 最后の演习!?~

卡卡西不能使用奥义，但是，特别上忍对三个下忍（准中忍？）应该没有多大问题吧？

~第5话 热き决斗~

卡卡西对凯的战斗，这里有点烦，不能使用奥义，且凯的速度、攻击力又是加强的……就看技术了。

~最终话 木ノ叶の忍として~

第一战，封印大蛇丸对卡卡西，卡卡西仍然不能使用奥义，不过有了前战的经验，现在应该不是问题了。

接下来是凯对兜了……多使用奥义才是王道。

外导ノ印 后编

~第1话 再接近!~

在这里，可能有很多人会找不到如何开始本篇，那么，先在这里做个例外，大家先去温泉，找シズネ对话。

~第3话 英雄たちが守る场所…!~



シズネ与鸣人（被控）对战……没什么，鸣人只不过是攻击力高和查克拉回复嘛，不行就多试几次，笑……

PS：シズネ的奥义是开究级模式的哦！

~第5话 白の复活~

佐助对战白……这样的难度，没多少问题吧？

~第6话 再不斩出现!~

由自来也出场，就是速度慢了点，应该也没问题吧？





第7话

サクラの斗い

樱对鸣人，和第3话类似。

第8话 冲突!

ネジ对カブト！

宁次对兜倒是可以使用白眼（2级奥义发动），把兜的查克拉全打光，让他不能使用变身之术。这样再大肆攻击兜也没什么关系了。

~第9话 成就寸前…!~

五代目对三代目的对战，奥义仍然是获胜的根本。

~第10话 ナルト复活!~

和本章第3话、第7话类似。所以不多说了。

~最终话 大决战~

首先是卡卡西对兜，老样子，不过，要用奥义3级干掉兜。

最后就是重头戏!九尾的ナルト对封印大蛇丸。怎么打，就你自己了。虽然对方的能力提高的状态很多，但是这么多场战斗下来，应该有了很多的经验了吧？何况鸣人是九尾发动的状态，但是不能使用奥义……

最后说点，在RPG模式中，如果不知道要到哪里去，只要在木之叶里找人说话，特别是一些角色突然有出现的。当然这点是在按□后，仍然没有剧情目的地时，所要做的事了。这里我也提到了在RPG场景中按□可以调出地图，第二次按可以调出里中的全图。还有一点，本作可以学用他人用的一些



忍术，有与对方对战后获得的，还有帮他人买东西换得的。总之，想与朋友一起使用存档中的人物对战的话，多收集优秀的忍术是上上之策。

奥义使用后的几种能力简单讲解：

九	九尾的力量，攻击力、速度增加，查克拉无限。
咒	咒印，攻击力大增，速度增加。同时减少体力，直到查克拉全部用完。
八	八门遁甲，攻击力大增，速度增加，查克拉无限。但同时减少体力。
写	写轮眼，拷贝对方的全部忍术。（奥义仍为自己的）
月	月读发动后，对手的速度大减。
鲛	攻击力增加，直接攻击对方时，可以将对方的查克拉削减。
白	白眼，直接攻击对方，可以将对方的查克拉削减。
兵	兵粮丸，攻击力增加。
再	使用查克拉再制造细胞，体力恢复。
老	再生之后的，衰老状态，状态同减速。
究	攻击力，速度增加。
倍	攻击力，移动速度增加，忍具攻击无效化。
毒	体力渐减。

一些推荐的奥义：

一级奥义：	
卡卡西	忍者的心得
二级奥义：	
宁次	白眼
ヒナタ	白眼
鼬	月读
鬼鲛	鲛肌

三级奥义：	
鸣人	新必杀技
佐助	千鸟
宁次	八卦
卡卡西	原创技
纲手	通灵之术
九尾的鸣人	九尾

迷你游戏（赚钱最好赚的模式）：

中忍考试场	奈良鹿丸（影真似修练），跟据鹿丸的按键顺序即可，一共5次，共8次机会。 凯（ポージングゲ特训），根据凯的按键顺序即可，一共5次，共8次机会。
木の叶の森	樱（爬树修练），只要使用十字键左右控制就可以了，时间越快越好。
英雄の慰灵碑	凯（倒立的竞争），交差使用○和□，来行走。不过途中注意忍犬，急け是快速过去，止め是要等一下。
サバイバル演习场	洛克·利（单手伏卧撑比赛），算在10秒内，连打○的次数。三局两胜制！
短册街	ぱちんこ（柏青哥游戏室），这种游戏不必多介绍了。左摇杆向下拔下开始，□△○分别对应左、中、右。其它就，哼哼。另外，START键是兑钱。

其它：

火	
申亥申	术－149 尸鬼封尽、金5000两
子辰卯	作－157 死斗の果てに、金5000两
辰酉巳	忍－163 三代目火影、金10000两
午酉午	作－138 高速の体、金5000两
寅未辰	术－131 千鸟、金10000两
巳卯辰	作－158 受け继ぎ托す者、金1000两
戌巳申	作－155 不吉な予感、金1000两
申巳子	作－156 Aランク任务、金1000两
酉午戌	术－148 火遁·火龙炎弹、金1000两
未巳亥	术－147 手里剑影分身の术、金1000两
亥卯卯	忍－155 うちはサスケ、金1000两
寅酉午	忍－164 猿猴王·猿魔、金5000两
午戌卯	忍－144 不知火ゲンマ、金5000两
巳寅未	术－130 写轮眼、金1000两
未寅子	依－15 アミ、金1000两
未子卯	作－139 木の叶、舞い…！、金1000两
巳卯酉	作－137 察知、金1000两
亥寅子	忍－143 はがねコテツ、金1000两

火	
戌午酉	作－136 １６连コンボ、金1000两
午寅亥	忍－137 うちはサスケ、金1000两
申卯子	金1000两
辰亥子	金1000两
亥卯未	金1000两
亥寅亥	金1000两
酉辰午	金1000两
辰寅午	金1000两
戌亥戌	金1000两
巳卯午	金1000两
子亥子	金1000两
寅辰卯	金10000两
申卯巳	金5000两
卯午子	金10000两
酉亥酉	金1000两
申申未	金1000两
子巳辰	金1000两
卯戌戌	金1000两
子辰戌	金1000两

风	
子酉未	金1000两
巳未亥	金1000两
申子酉	金1000两
申戌卯	金1000两
巳酉未	金1000两
巳午午	忍－145 砂瀑の我爱罗、金10000两
寅卯子	忍－165 バックン、金1000两
子巳未	术－154 奇坏虫の术、金1000两
戌卯寅	忍－159 油女ゲン、金1000两
卯亥亥	作－161 失われた术、金1000两
戌巳戌	忍－170 カンクロウ、金1000两
子亥辰	作－164 足止め、金1000两
午酉申	忍－171 カラス、金1000两
午未酉	作－162 我爱罗という名、金1000两
午巳未	术－156 仕入め傀儡、金1000两
寅申亥	术－157 幻术·黑暗行の术、金1000两
未戌酉	依－19 フタバ、金1000两
辰子巳	术－155 傀儡の术、金1000两
卯卯卯	作－163 基本小队、金1000两

秘传之书的入手方法

卷物1	
ラーメン一乐	场景上的所有灯笼全部打成红色（打一下即可），但不能被破坏。
历代火影の颜岩	在历代火影头像的岩石下的树上，累计跳上10次。
卷物2	
中人选拔试验会场	在场景中的地下通道来回跑3次。
物见やぐら	从蛇头（眼睛处附近），不落地跳到青蛙的头（眼睛处附近）上。
卷物3	
第44演习场死の森	打从水中跳起的鱼3次。
桔梗城天守阁	在鱼的尾巴上，在起风时，没有从尾巴上下来。
卷物4	
ナルト大桥	在船上站3个计时时间。
再不斩の隐れ家	在住处的阁楼上站2个计时时间。
卷物5	
砂肝亭と佛像	把龙卷中出现的“垃圾”ϙ破坏5个。
风影の屋敷	打自动贩卖机ϙ 10下。
卷物6	
サバイバル演习场	破坏人形8个。
英雄の慰灵碑	攻击敌方的援助伙伴4次。
卷物7	
木ノ叶温泉	先把画面左端的使用投技将店铺破坏一次；然后到画面的右端，使用同样的方式，把木墙也破坏一次。
木ノ叶の森	把可破坏的五个树枝破坏。
卷物8	
短册街	攻击8次柏青哥游戏机。
短册街のはずれ	攻击背景层上的蛇头5次。
卷物9	
雪原	破坏人形10个。
虹の冰壁	攻击敌方的援助伙伴5次。

暗号

水…亥酉卯——强敌决斗中全角色使用可能。

雷…辰酉子——S级任务中的“ＶＪからの挑战状”（来自于VJ的挑战状）追加（推荐使用鼬，使用△△○奥义，发动月读，可以让凯的速度完全比自己慢，大约使用2个奥义，就可以搞定了）

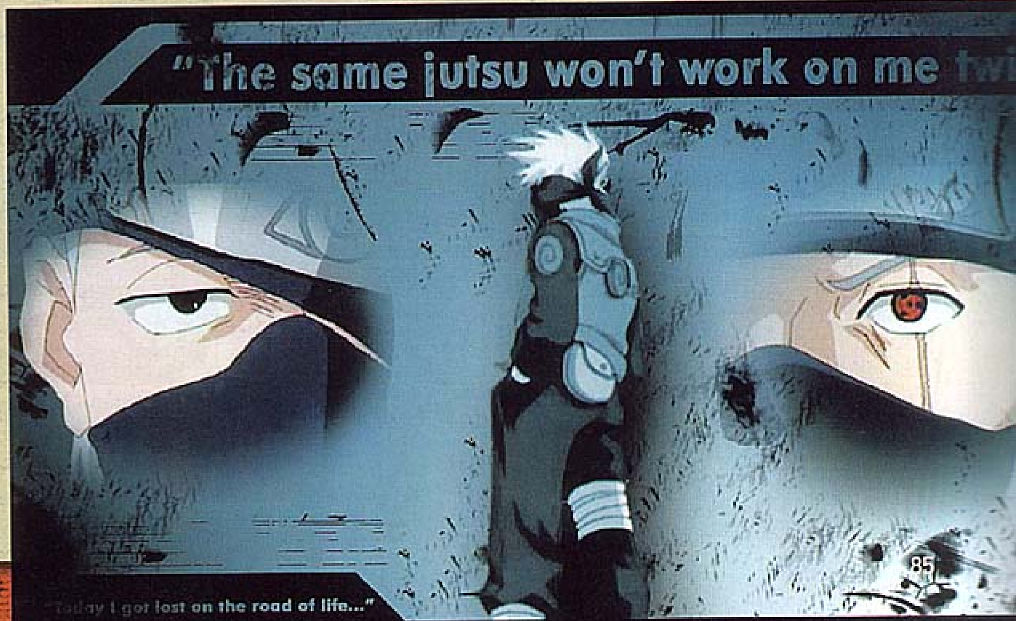
风…亥辰卯——S级任务中的“ＷＪからの挑战状”（来自于WJ的挑战状）追加（这个没有什么难度，只要以攻为主，使用奥义就可以轻松取胜）

风	
午寅午	忍－169 风影、金1000两
巳巳寅	术－139 砂分身、金1000两
寅子午	术－138 砂の茧、金1000两
亥午戌	忍－146 テマリ、金1000两
子午子	术－137 カマイタチの术、金1000两
未子子	术－136 巨大扇子、金1000两
申申酉	作－146 本选开始！、金1000两
未午午	作－145 落ち入み、金1000两
巳未午	作－144 组み合わせの变更、金1000两
辰子午	忍－147 风影、金1000两
酉亥未	金1000两
酉辰戌	金1000两
午巳戌	金5000两
亥子卯	金5000两
申寅未	金1000两
卯酉亥	金1000两
亥戌午	金1000两
申午巳	金1000两
午午未	金1000两
戌巳午	金1000两
辰申子	金1000两
戌未未	金1000两
子寅子	金1000两

土	
申卯卯	术－144 柔拳法・八卦六十四掌、金5000两
午午戌	术－159 木遁秘术・树界降诞、金1000两
未巳未	忍－162 秋道チョウザ、金1000两
卯子亥	忍－161 奈良シカク、金1000两
未戌未	忍－160 山中いのいち、金1000两
辰寅子	术－162 倍化の术、金1000两
辰亥戌	术－160 心乱身の术、金1000两
子辰亥	术－161 影首缚りの术、金1000两
午子亥	作－167 最强たるゆえん、金1000两
子寅寅	作－165 爱情、金1000两
未午午	作－166 囮、金1000两
辰亥巳	术－142 宗家の秘印、金1000两
午卯辰	术－141 咒印术、金1000两
子未卯	术－140 影真似の术、金1000两
未酉卯	作－149 隐された实力、金1000两
亥寅戌	作－147 后遗症、金1000两
未午子	作－148 参った！、金1000两
未卯亥	作－150 笼の中の鸟、金1000两
卯子申	忍－140 日向ネジ、金1000两
酉辰申	忍－141 日向ヒザシ、金1000两
戌申子	忍－138 奈良シカマル、金1000两
酉巳卯	术－136 土遁・土流壁、金1000两
巳戌申	作－168 もう一人の追迹者、金1000两
酉午酉	忍－156 油女シノ、金1000两
亥辰午	金1000两
戌辰酉	金1000两
酉未戌	金1000两
子未酉	金1000两
午未巳	金1000两
巳亥戌	金1000两
午未午	金1000两
午酉午	金1000两
巳戌戌	金1000两
未子亥	金1000两
申寅申	金1000两
未卯午	金1000两

水	
午午辰	术－151 口寄せ・秽土转生、金10000两
午未酉	作－160 木ノ叶崩し、金5000两
戌申亥	忍－167 初代火影、金1000两
午戌寅	忍－168 二代目火影、金1000两
午午子	术－150 草雉の剑、金1000两
申申戌	忍－166 大蛇丸、金10000两
午酉巳	作－159 禁术の研究、金1000两
午巳亥	术－153 水遁・水冲破、金1000两
酉未卯	术－152 水遁・水神壁、金1000两
酉寅午	术－133 死魂の术、金1000两
辰巳午	术－134 涅盘精舍の术、金1000两
巳未巳	忍－152 药师カブト、金5000两
午未寅	忍－151 多由也、金1000两
辰子未	忍－148 鬼童丸、金1000两
戌酉卯	忍－150 左近、金1000两
辰未午	忍－149 次郎坊、金1000两
未午巳	术－135 四紫炎阵、金5000两
申申亥	术－132 掌仙术、金1000两
寅戌午	作－142 诱拐、金1000两
未戌申	作－141 策动するもの、金1000两
申午申	术－75 如雨露千本、作－140 不完全な发动、金1000两
子申酉	金1000两
戌子申	金1000两
子酉亥	金1000两
亥卯酉	金1000两
亥子巳	金1000两
午卯辰	金1000两
寅辰寅	金5000两
辰巳申	金1000两
巳酉午	金5000两
午子午	金5000两
卯申申	金1000两
酉未申	金1000两
酉子午	金1000两
亥戌未	金1000两
申午巳	金1000两
午子未	金1000两
戌酉未	金1000两
未酉申	金1000两

雷	
午子午	术－145 うずまきナルト二千连弹、金5000两 依－17 アヤメ、金1000两
戌未子	忍－153 九尾の狐、金10000两
寅子申	忍－172 はたけカカシ&マイト・ガイ、金5000两
子巳戌	忍－158 猿飞アスマ、金1000两
未午酉	作－153 最高のライバル、金1000两
午午午	忍－154 うずまきナルト、金1000两
戌戌酉	术－146 分身体当たり、金1000两
巳寅酉	作－154 岚の如き战い、金1000两
亥申巳	作－152 ニクキュウ、金1000两
子申戌	依－18 コウジ、金1000两
亥午子	作－151 破られた封印、金1000两
卯卯午	作－135 变える力、金5000两
酉午辰	术－128 影分身の术、金1000两
申子亥	术－129 チャクラの解放、金1000两
酉申巳	术－127 クナイ、金1000两
寅午寅	依－16 テウチ、金1000两
申寅酉	忍－142 神月イズモ、金1000两
申酉子	作－134 胜利の誓い、金1000两
午午申	作－133 秘密の抜け道、金1000两
巳戌酉	忍－139 ロック・リー、金1000两
戌巳巳	忍－136 うずまきナルト、金1000两
巳子戌	金1000两
亥亥酉	金1000两
卯酉午	金1000两
巳午子	金1000两
酉申寅	金1000两
申未申	金1000两
酉戌子	金1000两
巳寅子	金1000两
巳申戌	金1000两
未寅戌	金1000两
寅申辰	金1000两
亥卯戌	金10000两
未卯寅	金1000两
戌子亥	金1000两
午巳子	金1000两
巳巳亥	金1000两
子戌申	金1000两
辰酉辰	金1000两



機動戦士ガンダムSEED シード 終わらない明日へ

MOBILE SUIT GUNDAM

机动战士高达SEED·未往无尽明日

此作还是有不少亮点的，上它除了能在游戏中使用自机外传中的大部分机体外，还能听到熟悉的SEED音乐，感觉相当不错。值得一提的是，游戏中引入了购买系统，设有多个游戏模式，同伴升级系统更是如虎添翼，要从所有模式中收集齐所有机体与道具还真要花点工夫，耐玩性比较强，建议SEED饭斯正点为收集，非饭斯就当做普通的ACT来玩也别有一番乐趣！

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2004.10.7	
	类型：A·STG	价格：7140日元	其他：——

解说A 游戏教学

【全菜单解析】

名称	作用	出现条件
ストーリー キラ・ヤマト 故事模式 基拉·大和篇	基拉为主角的故事中游戏	起初就有，内有三个选项 ニューゲーム 重新游戏 コンティニュー 继续游戏 フリーセレクト 选择已通版面
ストーリー アスラン・ザラ 故事模式 阿斯兰·萨拉篇	阿斯兰为主角的故事中游戏	起初就有，内有三个选项 ニューゲーム 重新游戏 コンティニュー 继续游戏 フリーセレクト 选择已通版面
2PVS 两人对战模式	与他人相互对战的模式可以选择已经拥有的机体与机师	第二个手柄接续确认后
ミッション 任务模式	使用特定任务完成特定任务的模式。任务达成后会追加许多道具与角色。	开始就有，部分角色的任务需要达到条件才能出现，详见任务部分的攻略。
サバイバル 竞技模式	以一挡千的特殊考验模式	任一故事模式通关后出现，内含： 100ビートサバイバル 百人斩 サドンデスサバイバル 生存考验 タイムサバイバル 限时竞技
アイテムショップ 道具商店	利用战斗后得到的SP购买机体,人物,其他资料等	起初就有，灵魂系统
オプション 设定	几乎所有游戏都有的菜单	起初就有，必备选项
ギャラリー 资料查看	可以直接观看游戏中出现过的动画，原声音乐与角色配音，机体资料，SEED辞典	虽然开始就有，但必须到商店内的第三项"その他"内买来道具后方能查看。 ムービービューアー 动画欣赏 サウンドギャラリー 原声欣赏 ユニットビューアー 机体资料 SEED辞典 SEED辞典
ギャラリー 成绩查看	可以查看玩家在各种游戏模式下的最好成绩	只记录玩家的最好成绩，所以尽量让上面都是"S"吧，呵呵

【战前菜单解析】



机师

所选机体

同伴

同伴等级与所选特技

机师所指的就是驾驶机体的人，机体需要得到后才能使用，当然了，故事模式中游戏自动选定的机体即使玩家没得到也能使用，不过只限于故事模式的固定版面。同伴在战斗中是负责协助机师作战的。机师没有等级，同伴可以在每战后得到经验值后升级，最高为15级。每个同伴都有Lv1到Lv5的5个bomb，bomb虽为炸弹之意，但在游戏中类似特技，有些是回复用的，有些是辅助用的，有些则是攻击用的。机师、机体、同伴三者完美地结合才能在战斗中获得更高的评价。作战也轻松许多。

任务达成与失败条件就不说了，每战一帖属于人性化设定，游戏在每个战斗准备时都会有这样一个解说，内容都是一切游戏技巧与系统解说，可惜对于广大日语苦手玩家来说等于没用……所以我会在每战流程中翻译出来给大家看，请参阅。然后是战前的几个菜单：

名称	作用
パイロットセレクト	选择已经得到的机师，故事模式中限定机体不能选择，任务模式需完成后才能选择
ユニットセレクト	选择已经入手的机体，故事模式中限定机体不能选择，任务模式需完成后才能选择
パートナーセレクト	选择已经得到的同伴并选择同伴bomb，故事模式中限定机体不能选择，任务模式需完成后才能选择
パートナーボムセット	选择同伴bomb
チケット使用	在战斗前使用"ビギナーチケット（菜鸟专用票）"降低游戏难度，以方便通关。菜鸟专用票要去商店买，第三项第一个就是，10元一张，价廉物美，最多9张，用完还能再买。达人就不需要了，呵呵
出撃	一切准备完成后就可出击了！

这里要注意一点，同伴等级不管在任何版面与模式都是共通的，同伴等级越高，敌人越强。

【战斗说明】

下图1的位置就是精神槽，玩家自己或友军，我方主舰被攻击的话这个槽就会自动长涨，但顶点后玩家机师就会爆发，有种爆种，无种大喊一声也可以，呵呵。



这期间光枪数量，推进器都是无限的，而且连击更方便。当中的大框为绿色表示现在自动锁定处于开启状态，如果按R2就会变为黄色，说明自动锁定没被开启。2的位置是被锁定敌人现有的HP。3就是复数锁定总数，根据机体不同，复数锁定的数量也有多少之分，左边就是雷达，表示我方与敌方的位置。4为推进器，按住X键就能使用推进器加速，不过推进器不能无限使用，当这个槽全都注满时就不能加速了，需要回复一段时间，有的同伴bomb有让推进器一段时间内无限的效果。5与2一样，都是锁定敌人的HP。6是连击数，连击数下方有个红色的槽，每攻击一下这个槽就会注满，然后自动倒退，在红色倒退期间再攻击敌人的话就会累加连击数，如果槽中红色全部褪掉，此后又被敌人攻击的话，连击累加就会停止。7就是所使用的同伴了，注意有的bomb使用后会出现黄色，绿色的槽，表示效果的维持时间，而红色则是攻击bomb使用后的待命时间。如果有需要防御的东西，比如主舰时，在2的位置会多出一个绿色的槽，表示防御目标或友军的HP。如果玩家战斗时到达边缘，就会出现战斗地域脱离的提示，大家自己离开边缘就行了。战斗时听到警告一样的时候说明敌人已经朝你发动攻击，请大家按X键回避。

名称	作用
■键	远程射击，火炮光枪攻击，蓄力就是复数锁定
▲键	近身格斗，一直按着机体会自动冲到所锁定的敌人身边。
X键	推进器冲刺，按两下就是紧急回避
●键	特殊攻击，需要大量PS或SP
方向键	移动
R1	恢复自动锁定
R2	取消自动锁定，蓄力可自动转向我方主舰或友军
L1	上升
L2	下降
R3	使用同伴bomb
Start	开启菜单，暂停游戏
左摇杆	同方向键
右摇杆	视角转换

【战后评价】

ステージリザルト

スコア			SEED Point	
撃墜	5	1000	ステージクリア	100
MAX COMBO	32	3200	スコアRANKボーナス	20
ボーナス			スペシャルクリア	
ライフボーナス		10000	ハイテンション	0
タイムボーナス		10000	パートナーアタック	0
ユニットボーナス		0	フィーバースコア	0
トータルスコア		24200	取得SP	0
RANK		S	トータルSP	1315

战后评价SP部分一共有五个指数，分别是：

●击坠：战斗中所击破敌人的数量，只要是能被锁定的东西击坠后都能追加这个数值。

●MAX COMBO：最高连击数，此数值=连击数X100。

●ライフボーナス：HP奖励，当玩家战后机体的HP大于80%的时候，此数值为最满，+10000，如果低于40%，那就等于0了。

●タイムボーナス：时间奖励，时间越短，奖励越多，一般3分30秒内都能+10000，超过4分30秒很有可能就是鸭蛋了。

●ユニットボーナス：机体奖励，如果大家所用机体与战斗敌人的机体有明显差异，那此获得胜利后就能追加这个奖励了，如果对SEED熟悉的玩家那就肯定有数机体强弱，不熟悉SEED的玩家就去商店看卖价，价格越低当然就越弱了。

●トータルスコア：总分，一般20000分以上就能达到S。根据我观察下来，主要就是HP与时间两个数值一定要高，其他倒是其次，就算其他数值很高加起来超过20000也没用，达不到很高的评价。还有就是在战斗中被敌人攻击到的次数，一般超过10次就没好的评价了。

●ステージクリア：版面过关追加基本SP（SEED point）100，竞技模式除外。

●スコアRANKボーナス：击坠与连击数任意达到30左右，评价达到S，就能追加最高为20的SP。

●ハイテンション：战斗的最后一击时处于爆发状态追加SP10点。

●パートナーアタック：战斗的最后一击是用同伴的攻击bomb击破敌人追加SP10点。

●フィーバースコア：连击或击破数非常高再追加SP10点。

【同伴经验值】

●Stage clear：过关后追加基本经验值100。

●Character bonus：角色奖励，根据同伴与机师的友好度，过关的评价，战斗中被敌人攻击到的次数，使用同伴bomb的次数最多可以追加100经验值。

パートナーリザルト

Stage Clear ステージクリア	100
Character Bonus キャラボーナス	100
Special スペシャル	×1.0
Total トータル	200
Level Lv. 15	----/----

マリュー

●Special：特殊奖励，这个就是看友好度了，比如基拉与拉克斯，阿斯兰与卡卡丽，穆与玛琉这些友好度高的机师+同伴的组合就能得到1.2倍的经验值。

还有一点提一下，1级到2级需要100经验值，而2级到3级则加50，需要150，依次类推。每个同伴都有Lv1到Lv5的5个bomb特技，分别在等级1，2，4，8，12时习得。最高等级为15。

注：SEED剧情想必无人不知吧，篇幅关系就不涉及了，大家自己回忆一下也不错。

解说B 基拉大和篇

第一话 伪りの平和

●成功条件：击破所有敌人

●失败条件：基拉机体被击破

●每战一帖：按R3可以发动同伴bomb，能协助作战。敌人周围的黄色框表示他在射程外，红色框表示在射程内。

●流程：先后击破三架机体后面具男登场，小心对付他，完成后第一节结束。第二节换成近身战强袭高达，使用起来非常方便，击破5机后阿斯兰登场，HP少的话用玛琉的bomb回复，再利用特殊攻击解决他即可。


↑基拉是在打瞌睡还是被打飞了？

第二话 サイレントラン

●成功条件：击破所有敌人

●必须防御：大天使号

●失败条件：大天使号被破坏

●每战一帖：按R1与R2可以“上升”或“下降”，当敌人在自己上下方时此操作尤为重要。

●流程：比第一话难度大许多，一开始的依扎克等人多用近身格斗消灭，不要浪费过多PS，三机被击破后阿斯兰又登场了。不要在他正面，连续近身攻击三次以上，否则非常容易被反击，最好选择攻击他背部，以两刀后跟1招作近身攻击这样几刀就能KO他了。大天使号不用担心，敌人只会攻击基拉与穆，除非你离他们太远，并且穆也被干掉了。


↑基拉对芙蕾依红放电！

第三话 敌军の歌姫

●成功条件：击破所有来犯敌人

●必须防御：大天使号

●失败条件：第一节敌人侦察机逃脱，第二节基拉或大天使号被击破。

●每战一帖：按R2可以接触自动锁定，再按R1就可恢复自动锁定。

●流程：第一节敌人侦察兵很好对付，基本上等于吃豆腐。第二节开始后不要浪费PS，用光枪与光刀解决敌人就行了。阿斯兰依然用第二话的方法解决很有效。


↑仙女下凡！

第四话 宇宙に降る星

●成功条件：击破所有来犯敌人
●必须防御：大天使号
●失败条件：基拉或大天使号被击破。
●每战一帖：按住方块键就能同时锁定好几个敌人。
●流程：推荐大家用芙蕾依的第一个bomb，加攻击力，很有效果。第一节三个好对付，注意回避一点问题也没有，不过建议大家先解决迪亚克，他对近身攻击简直毫无还手之力。第二节先击破9个小兵哥，随后依扎克与迪亚克又出现了，这次比第一节皮厚点，老方法对付还是可以很快击破他们的。

第五话 燃える沙尘

●成功条件：击破所有来犯敌人或一定时间后到达指定地点（大天使号周围）
●必须防御：大天使号
●失败条件：基拉或大天使号被击破。
●每战一帖：要注意敌方战舰的攻击。
●流程：第一节都是小兵哥，用炮击型强袭击基本上一炮轰一个，几个过后暂时结束。第二节击破几个敌机后，指挥官出现，与其他机体区别的是嘴上有把光剑，干掉他后就能直接过关。

第六话 沙尘の果て

●成功条件：击破所有来犯敌人
●必须防御：大天使号
●失败条件：基拉或大天使号被击破。
●每战一帖：要注意敌方战舰的攻击。
●流程：第一节击破所有地面部队后完成。第二节敌人的战舰登场，如果有空闲不妨去击沉他。干掉依扎克与迪亚克后沙漠之虎咆哮而出，他的速度极快，看到他冲过来先给他一枪，然后连续按三角砍他，几刀后马上按X键回避。

第七话 红に染める海


↑见谁都放电。

●成功条件：击破所有来犯敌人
●必须防御：大天使号
●失败条件：基拉或大天使号被击破。
●每战一帖：敌人的水中机体会不时地窜出海面攻击我方防御目标
●流程：第一节注意敌人水中机体会攻击大天使号，保护好主舰很重要。第二节是水中战，高达行动会减慢许多，敌人的攻击都是跟踪导弹，所以要么保持一定距离，一边光枪火炮伺候，一边回避导弹；要么上去给他们几刀，切记不要犹豫不决。

第八话 平和の国

●成功条件：击破所有来犯敌人或大天使号脱出
●必须防御：大天使号
●失败条件：基拉或大天使号被击破。
●每战一帖：请考虑率先击破攻击大天使号的依扎克与迪亚克
●流程：就像提示说的那样，请先击破依扎克与迪亚克，特别是迪亚克，他的火炮对大天使号伤害太大了。然后就解决剩下的两个，如果PS不够或觉得实在太有难度就保护好大天使，和敌人周旋，过些时间自动过关。

第九话 闪光の刻

●成功条件：击破所有来犯敌人
●必须防御：大天使号
●失败条件：基拉或大天使号被击破。
●每战一帖：同伴的等级在所有模式、版面下都是共通的，如果觉得故事模式培养同伴太慢可以去其他模式培养同伴。
●流程：第一节直接击破阿斯兰就行了，被浪费太多PS。第二节先击破依扎克与迪亚克，然后阿斯兰再次出现，那我们就再次击破他，非常简单的一关。

第十话 舞い降りる剑


↑拉克斯给基拉的"定情信物"。

●成功条件：击破所有来犯敌人
●必须防御：大天使号
●失败条件：基拉或大天使号被击破。
●每战一帖：同伴的等级在所有模式，版面下都是共通的，如果觉得故事模式培养同伴太慢可以去其他模式培养同伴。
●流程：freedam初登场，第一节击破15机后通过，用新机体对付他们有如割草。第二节还要容易，开始一段时间后依扎克出现，击破他直接过关。

第十一话 决意の炮火

●成功条件：击破所有来犯敌人
●必须防御：大天使号
●失败条件：基拉或大天使号被击破。
●每战一帖：与友军机体一起击破敌人吧！
●流程：三小强出现！第一节击破所有小兵后他们终于出现了，可惜
家不要用特殊攻击招待他们，节约PS，打败他们三个第一节结束。第二
又是小强，这次比第一节强许多，不过基于PS限制，对于每个小强最好
个特殊攻击，其他就用光剑砍吧。还要注意保护大天使号。

第十二话 ゆれる世界

●成功条件：击破所有来犯敌人
●必须防御：大天使号，永恒号
●失败条件：基拉或大天使号，永恒号被击破。
●每战一帖：菜鸟专用票对于重启游戏无效，也就是说大家使用菜鸟票后
retry重新游戏的话无效。
●流程：第一节保护永恒号安全，多用复数锁定很方便就能过关，不要
敌人在永恒好周围盘旋。第二节又是小强，打败他们就能结束此话。

第十三话 螺旋の邂逅

●成功条件：击破所有来犯敌人
●失败条件：基拉被击破。
●每战一帖：基拉与拉克斯关系不错(暧昧？)，所以当基拉成为机师时让
作为同伴那战后就能获得更高的特殊奖励，其他人一样，比如阿斯兰与卡
●流程：先是解决两个小强，随后依扎克出现，击破他，突然发现依扎克
小强还小强……随后击破4、5艘敌战舰就行了，用复数锁定攻击战舰一级

第十四话 终末の光

●成功条件：击破所有来犯敌人
●失败条件：任一核弹进入下方区域，基拉被击破。
●每战一帖：攻击核弹使用复数锁定最佳。
●流程：一定要用复数锁定解决核弹，否则很难全部击毁他们。核弹全
小强又来送死，他们防御力极低，不要浪费SP，一炮炮轰死他们就行了。
节是单挑一个小强和无数小兵，如果自动锁定小兵就按R2取消，主攻小强。

最终话 终わらない明日へ

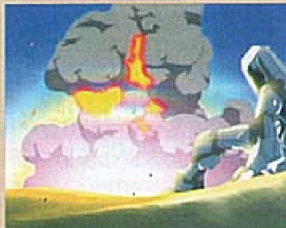
●成功条件：击破所有来犯敌人
●失败条件：基拉被击破。
●每战一帖：按两下X键就是紧急回避，这对于回避敌人的特殊攻击是
效的，包括面具男的特殊攻击。
●流程：最好带一个有回复HP，PSbomb的队员，比如拉克斯，玛琉。
最终登场！由于第一节玩家机体运动性超差，所以要多用回避，一边回避
开火，打掉他HP50%以下后就可过关。第二节使用freedam轻装上阵，用
所有的操作技术和他拼了吧，还是要注意回避他的特殊攻击，其他没什么。
关结束后基拉篇结束，大家可以选择所有15话游戏，同时追加竞技模式。

解说 C 阿斯兰篇

第一话　偽りの平和

●成功条件：击破所有敌人

●失败条件：阿斯兰机体被击破


↑奢侈的烟火！

●每战一帖：按R3可以发动同伴bomb，能协助作战，同伴的bomb效果各异。

●流程：和基拉正好反一反，第一节击破基拉的强袭，第二节再击破一次就可过关。注意第二节多用卡卡丽的bomb，加快速度攻击，基拉的近身强袭根本无法跟上你的。

第二话　サイレントラン

●成功条件：击破所有敌人

●失败条件：阿斯兰机体被击破

●每战一帖：紧急回避有段时间是处于无敌状态的。

●流程：比本话很简单，要么击破基拉，要么击破大天使号上所有可以攻击的地方，用复数攻击最简单了。建议大家击破基拉，这样更有趣点。

第三话　消えていく光

●成功条件：击破所有来犯敌人

●必须防御：我方主舰

●失败条件：阿斯兰被击破或我方主舰被击破


↑战斗少女。

●每战一帖：按R2可以接触自动锁定，再按R1就可恢复自动锁定。

●流程：先击破所有敌人与两艘敌人主舰，注意主舰上的其他目标击破后也算在击破数里，有空用复数锁定照料他们一下。随后穆与基拉会赶来，解决基拉就能过关。

第四话　分かたれた道

●成功条件：击破所有来犯敌人后回主舰

●必须防御：我方主舰

●失败条件：阿斯兰被击破或我方主舰被击破

●每战一帖：击败敌人后依照指示回到主舰

●流程：不是很麻烦，先击破6艘敌战舰，有时NPC会帮你击破一半……随后基拉与穆赶来，击破基拉后回到主舰就行了。

第五话　二人だけの战争

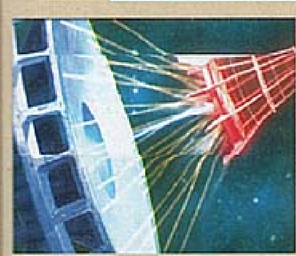
●成功条件：击破基拉，大天使上所有目标

●失败条件：阿斯兰被击破

●每战一帖：紧急回避需要消耗大量的推进器值，请在关键时刻用。

●流程：击破基拉，特殊攻击伺候，不然他发疯起来可不是闹着玩的。基拉摆平后别去管穆，把大天使上的所有目标全都击破就行了。

第六话　闪光の刻


↑比核弹还核弹的武器！

●成功条件：击破所有来犯敌人

●失败条件：阿斯兰被击破

●每战一帖：被剑装强袭（近身强袭）的飞来器攻击到后将会硬直一段时间，所以请尽量回避此攻击。

●流程：也很简单，在第一节大家不要浪费PS，同伴bomb可以用，反正第二节会加满的。第二节开始，建议大家多用近身战，远程攻击对基拉效果不大。

第七话　決意の炮火

●成功条件：击破所有来犯敌人

●失败条件：阿斯兰被击破

●每战一帖：阿斯兰的新机体可以自动恢复能量

●流程：先击破9个小兵哥，随后三小强前来报仇，沉着应付就行了。注意别被他们包围，用近身特殊攻击，别用远程特殊攻击。

第八话　ゆれる世界

●成功条件：击破所有来犯敌人

●必须防御：我方主舰

●失败条件：阿斯兰被击破或我方主舰被击破


↑阿斯兰做了什么……

●每战一帖：机体退后时会自动拿盾牌防御，盾牌有自己的防御数值，被敌人攻击多次后盾牌也会被破坏。

●流程：阿斯兰的版面好像都很短……大家注意保护我方主舰，然后击破三小强就可过关了。

第九话　開く扉

●成功条件：击破所有来犯敌人

●失败条件：阿斯兰被击破

●每战一帖：敌人主舰的其他地方也可以用复数锁定来击破，以提高击破数。

●流程：版面还是简单，先击破小强，再对付依扎克，敌人战舰有机会用复数锁定击破。

第十话　終末の光

●成功条件：击破所有来犯敌人

●失败条件：任一核弹进入下方区域，阿斯兰被击破。

●每战一帖：攻击核弹使用复数锁定最佳。

●流程：和基拉过关方法相同，活用复数锁定才是王道。对付小强的方法见基拉篇。

第十一话　終わらない明日へ

●成功条件：击破所有来犯敌人或阿斯兰和我方主舰到达指定地点

●失败条件：阿斯兰被击破或主舰被击破



●每战一帖：不到达指定地点，击破所有敌人评价更高

●流程：[illegible]简单，只要大家保护好永恒号就行了，关键就是复数锁定或利用同伴的bomb范围攻击。此关完成后阿斯兰篇就算完成了。

最后提及下任务与竞技模式。任务模式起初只有几个人而已，大家只要把这些任务一一完成，就会在商店追加道具及新角色的任务，而三小强的任务需要大家把基拉与阿斯兰篇的故事模式都通关后才能出现。竞技模式第一个百人斩模式大家配个有回复HP与SP的同伴比较有利，比如拉克斯，因为要杀100人，时间长，敌人多。BT百人斩大家配个会全体或范围攻击的同伴，在必要时候使用bomb可以秒杀一群敌人，娜塔莉是不错的选择。限时竞技最适合赚钱，用强力机体可以不费吹灰之力在三分钟后最少能得到500SP。商店中东西有些需要同伴升级后才能得到，这个大家自己可以去练，有些则需要用特定的机体在竞技模式下获得，[illegible]大家提供几个特殊的，使用ジン，メビウス，バクゥ完成宇宙版的竞技模式（推荐用限时竞技，过关容易），就能追加新机体了。

□文/tvg163 · 神无月　　编排/宇部

GAMESOFT SCHEDULE

截止统计时间
2004年10月13日

全硬件新作情况发售表

PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
10月28日	HARD LUCK	ハードラック	AVG	SPIKE
	凝龙传说	我が龙を见よ	RPG	SCE
	J联盟胜利十一人8 亚洲杯	Jリーグウイニングイレブン8アジアチャンピオンシップ	SPG	KONAMI
2004年10月	车手3	ドライバー3	ACT	ATARI
	胜利大逃亡	大脱走THE GREAT ESCAPE	ACT	GOTHAM GAMES
11月18日	名侦探柯南 大英帝国的遗产	名探偵コナン 大英帝国の遗产	AVG	BANDAI
	BEATMANIA2 DX 8th style	BEATMANIA2 DX 8th style	MUG	KONAMI
2004年11月	NEO魂斗罗	ネオコンタラ	ACT	KONAMI
	SEGA SUPER STARS	セガスーパースターズ	EYETOY	SEGA
12月2日	CAPCOM FIGHTING JAM	カプコン ファイティング ジャム	FTG	CAPCOM
12月3日	GT赛车4	グランツーリスモ4	RAC	SCE
12月16日	合金装备3索利德食蛇者	メタルギアソリッド3スネークイーター	ACT	KONAMI
	复活传说	テイルズ オブ リバース	RPG	NAMCO
2004年秋	洛克人X8	ロックマンX8	ACT	CAPCOM
2004年冬	奇迹先生	Mr.インクレディブル	ACT	D3PUBLISHER
	风云幕末传	风云幕末传	ACT	元气
	机动战士高达 高达vs.Z高达	机动战士ガンダム ガンダムvs.Zガンダム	ACT	BANDAI
	120日元	120元	ETC	INTERCHANNEL
	决战3	决战3	SLG	KOEI
	影牢2	影牢2	AVG	TECMO
	兽王记	兽王记	ACT	SEGA

XBOX

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
11月25日	XBOX VIDEOCHAT	XBOXビデオチャット	ETC	MICROSOFT
2004年11月	布林克斯2Battle of Time&Space	ブリンクス2バトル・オブ・タイム&スペース	ACT	MICROSOFT
12月16日	OUTRUN2	アウトラン2	RAC	SEGA
2004年12月	奇迹先生	Mr.インクレディブル	ACT	D3PUBLISHER
	合金之狼CHAOS	メタルウルフカオス	STG	FROMSOFTWARE
2004年末	★SUDEKI	スデキ	ACT	MICROSOFT
2005年	SPIKEOUT BATTLESTREET	スパイクアウト バトルストリート	ACT	SEGA
未定	CAPCOM FIGHTING JAM	カプコンファイティングジャム	FTG	CAPCOM



NINTENDO GAMECUBE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
2004年11月	马里奥聚会6（暂定）	マリオパーティ6（暂题）	ETC	任天堂
11月9日	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
11月29日	★星际火狐	Star Fox	STG	NINTENDO/NAMCO
2004年12月	奇迹先生	Mr.インクレディブル	ACT	D3PUBLISHER
2004年冬	杀手7	Killer 7	ACT	CAPCOM
	★火炎纹章 苍炎的轨迹（暂定）	ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹（暂题）	SRPG	任天堂
	家园	Homeland	SLG	CHUNSOFT
	超级机器人大战GC	スーパーロボット大战GC	SLG	BANPRESTO
	指环王:中土第三纪	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀	ACT	EA
	NARUTO-激斗忍者大战3	NARUTO-ナルト-激斗忍者大战! 3	ACT	TOMY



GAMEBOY ADVANCE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
10月21日	★F-ZERO CLIMAX	F-ZEROクライマックス	RAC	任天堂
	战斗员山田一	战斗员山田はじめ	ACT	KIDS STATION
10月28日	BATTLE ROLLERX	バトルローラーX	ACT	BANDAI
11月11日	★塞尔达传说 不可思议的帽子	ゼルダの传说 不思议のぼうし	A·RPG	任天堂
	七龙珠ADVANC ADVENTURE	ドラゴンボール アドバンス アドベンチャー	RPG	BANPRESTO
2004年冬	机动战士高达SEED DESTINY	机动战士ガンダムSEED DESTINY	ACT	BANDAI
2004年内	★超级机器人大战OG2	スーパーロボット大战オリジナルジェネレーション2	SLG	BANPRESTO
	★王国之心 记忆之链	キングダムハーツチェーンオブメモリーズ	A·RPG	SQUARE·ENIX

拆改修整 科普园地

『实用性为主 软硬件知识一勺烩』

街机业的发展，可以说是历经沧桑；而世嘉在街机行业的地位可以说是举足轻重。本期科普的世嘉街机基板回顾中，大家可以一起再次看到那些在街机厅中曾经大名鼎鼎的街机基板以及风靡一时的经典游戏。同时还有电子工程师撰写的NGC方面的改机文章，不论是从实用性还是专业性上来讲都值得大家钻研。另外，因为给本人信箱来信询问科普相关问题的朋友较多，所以请发信过来的朋友耐心等上一段时间，北斗我会尽快回复的，谢谢大家的支持！

责编：北斗 本栏目信箱：beidou9527@yahoo.com.cn

玉米的街机乱弹 世嘉街机基板回顾

从上个世纪七十年代初，街机这个名词到现在已经不知不觉已经走过了三十多个年头，三十年的时间可能在漫画或者电影里并不算什么……很多漫画或电影不都是动不动就：XXX年过去了或XX年过去了一类的么。但是对于游戏界可以说是一个从无到有的过程，是一个革命的过程。

杂志上现在大都是TVGMAE的天下，今天是NDS和PSP，明天是MGS3和BH4，大家好像也开始慢慢地忽视了街机的存在。

也就是不久之前的一次玩友聚会时大家偶然提起了那段FC过后MD和SFC还不普及的岁月，也正是那段时间陪伴我们的是第一滴血、战场之狼SF、MK等等以及各种各样的麻将机和博彩机，当然还有热斗士翔和篮球飞人的漫画……。在我们关注着MD和SFC、PS和SS、到现在的PS2和XB以及以后的PS3和XB2成长的同时，现在再看看街机，成长的不只是家用机。我们这里从90年代初说起，说到街机就没法不提SEGA……

□文/fullcodes.com 玉米

基板：MODEL 1

●主基板主要参数：



主处理器：32位NEC v60 UPD-70616处理器，16Mhz（每秒250万条指令集）

图形协处理器：富士通TGP 32bits

图形协处理器能力：浮点运算，轴旋转，3D运算

音效处理器：16位 68000 10Mhz

音效芯片：2枚定制的20复音PCM晶片

解析度：496x384，65536色

多边形处理能力：180,000多边形/秒，540,000个矢量/秒

渲染：1,200,000像素/秒

特效：平铺式阴影，漫反射，光晕反光，背景2层卷轴，Alpha通道

●简介：这是一个划时代的主板，不单单是因为它出现了VF，它的出现使全3D化游戏变为可能，虽然雅达利早在80年代就制作过几款3D游戏，但是真正的引发游戏革命是SEGA的这款MODEL 1。不过当时超高的性能和价格形成正比，所以SEGA从商业的角度上来说并没有成功，真正的成功是他的下一代产品MODEL 2。

●代表作：

VR赛车 1992年



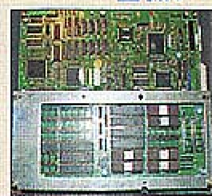
逼真的3D画面，震撼的音乐，多人对战的乐趣外加力回馈方向盘，VR赛车具备着一款优秀赛车游戏所有要素，所以成功是必然的，这就是前段时间推出的ps2版的时候让许多朋友感慨万千的原因。

VR战士 1993年

记得当时电软的封面经常会被一些长得像积木的家伙充斥着，那个时候我实在不明白这些浑身都是方块的东西到底有什么厉害之处，阿凡提都比这个立体的多，我就不信比MD上的七龙珠和魔强统一战好玩。后来，在前门的SEGA店里看到了当时刚刚推出的VF2，立刻服了，关于VF已经不想再评价什么了，相关文章不计其数。



基板：MODEL 2



●主基板主要参数：

主处理器：32位Intel i960-KB 25 MHz处理器

图形协处理器：富士通MB86234 TGP 32bits 一千六百万浮点

图形协处理器能力：浮点运算，轴旋转，3D运算

音效处理器：16位 68000 10Mhz

音效芯片：2枚定制的28复音PCM晶片，一枚负责音乐的处理另一枚则负责音效的处理。

音效调节芯片：YM3834 @ 8MHz（only used for its timers）

Memory RAM：540 千字节（4 megabits）

解析度：496x384，65536色

多边形处理能力：300,000多边形/秒，900,000个矢量/秒

渲染：1,200,000像素/秒

特效：平铺式着色，透明纹理，微型纹理，多窗口，漫反射，镜面反射。

●代表作：

梦游美国 94年



又是一个电软说得太多的游戏，在这里提一下这款游戏的两个hack版本Daytona USA：Turbo和Daytona USA：To The Maxx，这两个版本据说比官方版本多出了一些模式和车型。

Desert Tank 94年



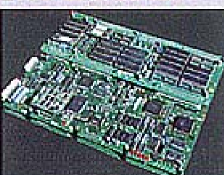
这款游戏原来在街机厅里着实火爆了一阵，主视角模拟坦克的游戏，出色的音效和超大的画面，绝对让你身临其境，驾驶着坦克横行霸道的爽快感体现得淋漓尽致。

VR战警 94年

SEGA的招牌光枪射击游戏之一，也是秉承了SEGA一贯的爽快风格，说句题外话，听说VR战警要登陆N-GAGE……实在对SEGA现在这种毁自己招牌的事惋惜。

基板：MODEL 2A CRX

●主基板主要参数：



主处理器：32位Intel i960-KB 25 MHz处理器

图形协处理器：五枚富士通 MB86234 TGP 32bits 一千六百万浮点

解析度：496x384，65536色 24Hz

多边形处理能力：300,000多边形/秒，900,000个矢量/秒

渲染：1,200,000像素/秒

特效：平铺式着色，透明纹理，微型纹理，多窗口，漫反射，镜面反射。

多边形表现力：1,200,000像素/帧

Memory RAM：8MB+1M

Memory ROM：720MB

3D引擎：内建浮点小数单元

音效方面：

音效处理器：16位 68000 11.2896 Mhz

Memory RAM：4MB

Memory ROM：最大68MB

音效芯片：SCSP/YMF292-F（315-5687）LAKE 11.3MHz

44.1 khz 采样
32复音，16位，2通道输出

●代表作：

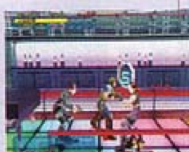
死或生 1996

Tecmo利用MODEL 2制作的一款3D格斗游戏，因为对某种特效运用得极其夸张而闻名。但Tecmo的技术实力却是完全不含糊的，在这儿再喊一句：忍龙最高！！！



爆裂刑事 / 爆裂刑事2 1996

3D清版游戏，越打衣服越少和反应模式是游戏比较有意思的设定，街机版的爆裂刑事其实素质是蛮高的，SS版的移植只能说是一个失败的决定。





SEGA拉力 1995

由水口哲也开发的与梦美风格完全不同的另一款赛车游戏，与梦美一同成为SEGA的招牌RAC类游戏，之后在N多平台上推出……眼下，SEGA拉力 2005 也马上就要推出了，不知道这款不是水口哲也开发的SEGA拉力还能不能继续原来的辉煌。



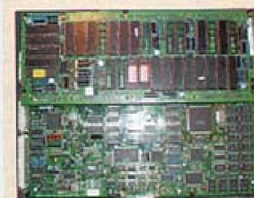
VR战警2 1995

不朽的光枪射击名作，到现在在好多的机厅里照样能见到这台让你不停投币的机器。

VR战士2/VR战士2.1 1995 1996

VF2!!!!!!……（省略无数个感叹号）

基板：MODEL 2B CRX



●主基板主要参数：

主处理器：32位Intel i960-KB 25 MHz处理器

图形协处理器：2枚SHARC FPU 32bits一千六百万浮点

多边形表现力：2,000,000像素/帧

其余同MODEL 2A CRX

●代表作：

格斗之蛇 1996



东京番外地 1996



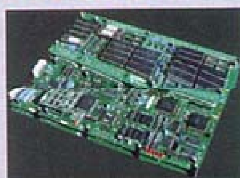
VR射手 1994

VR战机

除了上述游戏，在这款世嘉的街机基板上还有不少格斗游戏的作品，连世嘉看家的代表"人物"刺猬索尼克在上面也有推出过"索尼克格斗"。

基板：MODEL 2C CRX

●主基板主要参数：



主处理器：Intel i960-KB @ 25 MHz 32bits RISC

图形协处理器：五枚富士通 MB86235 TGP 32bits 一千六百万浮点(其余同MODEL 2B CRX)

音效方面：

（其余同MODEL 2B CRX）

可选的mpeg声卡规格：

硬件：DSB1（千万表按中文意思读……）

音效芯片：NEC uD65654GF102

可以播放立体声，也可以分声道播放

硬件：DSB2

处理器：68K

音效芯片：NEC uD65654GF102

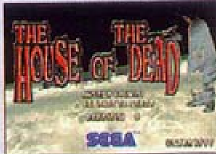
可以播放立体声，也可以分声道播放

●代表作：

SEGA Touring Car Championship 1996



死亡之屋





基板：MODEL 3 STEP 1.0

●主基板主要参数：



主处理器：32位PowerPC 603 66Mhz处理器

图形芯片：两枚Lockheed Martin Real3D/PRO-1000

音效处理器：16位 68EC000 11.3Mhz处理器

音效芯片：Yamaha SCSP/YMF-292F 128 ,2枚DSP,MIDI界面,16位64复音4通道,最大16.5MB ROM,64声道PCM

Audio RAM：1meg（8 megabits，512K给SCSP芯片）

主内存：8 Mbytes 66mhz Ram，图形ROM最大64 Mbytes,备份内存64 Kbytes

解析度：24KHz 496(H)x384(V)一到两个平面或31KHz

窗口卷轴：两个平面(24KHz/双平面模式)，16色/32,768 1024调色板x2个存储库，256/32,768 64调色板x2个存储库

多边形处理能力：1,000,000多边形/秒，20,000,200三角形/每秒

渲染：60,000,000像素/秒

视频特效：全彩纹理映射，三维线性插值算法，微型纹理,Shading High-Specula Gouraud Shading,平行光感效果，4点光源，聚光灯，特殊雾化效果，32级透明效果

基板组成：CPU + VIDEO + ROM基板

其他：10mbs连接，calendar IC

音效方面：

可选的mpeg声卡规格：

处理器：Z80

音效芯片：NEC uD65654GF102

可以播放立体声，也可以分声道播放

硬件：DSB2

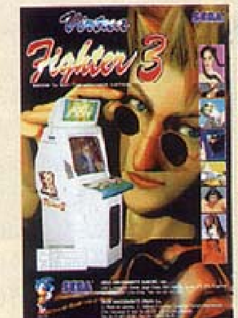
处理器：68K

音效芯片：NEC uD65654GF102

可以播放立体声，也可以分声道播放

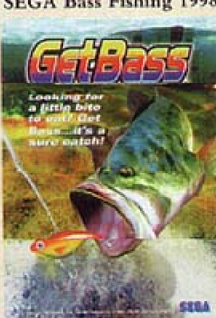
●代表作：

VR战士3 1996



VR战士3组队战 1997

Get Bass / SEGA Bass Fishing 1998



世嘉一直就是日本街机业的老大，我国老一代的玩家也大多是伴随着街机的发展而长大的，对我们而言，街机厅中不仅有游戏，更有童年在街机厅中留下的宝贵回忆。世嘉这个名字，已经与我们的游戏人生密不可分。



NGC改机指南

NGC直接输出VGA信号的转接线的改制方法

文/张依思

感谢日本的逆向工程师Takao先生提供的Pin Out

已经跟不上玩家要求的显示设备

各位玩家一定都看到过当年DC VGA明亮而清晰的VGA 640×480 60Hz的图像。如果是60FPS的游戏，如SONIC效果绝对震撼。游戏人物的一举一动都清晰可见。游戏主机在不停的进步，玩家看到的游戏画面应该是更快更高更强的。很明显现在我们使用的显示设备已经不能满足我们的需要了。

有的人想到更好的游戏画，面购买现在市场上对应各种主机的VGA BOX。但大家看到的却与想象的大相径庭，可以说是极不理想，画面昏暗模糊。有人怀疑是不是受骗了。是的，这是从NTSC游戏的色度和亮度信号经过分频和放大后完成的。由于NTSC制式就是VGA信号的缩水简化版，所以转换很容易，信号经过多次的转换合成，而且普通的视频信号都是隔行的，所以在信号已经损失失真50%的情况下，再以5个VGA子信号，每个子信号再次消减10%—25%(不能确定精确值)。我们看到的画面可以说是惨不忍睹。

如何打造属于自己的游戏显示器

那应该使用什么样的显示设备来进行游戏呢？普通电视已经不能满足我们的要求，不推荐。带有色差的隔行扫描电视，我们看到的画面不错，但是只看到了实际处理画面的50%。不能达到完全展示机能的要求。带有逐行扫描的电视，由于扫描图像的行数多了一倍，亮度信号也加倍了。在看爆炸等光景特效时，眼睛就像看100W的电灯泡一样，亮得刺眼，可能还会产生口袋妖怪的副作用，对眼睛也极为不好。等离子要是使用色差输入也会有此类现象，用D2输入等离子会好一点。（PS2和NGC都支持这两种输出接口）再有就是广播级别的监视器，这种游戏显示设备早在PS、SS时代就有了。而且如果机器是新的画面清晰柔和，就连PS的效果都可以说是无与伦比，可实际上我们的眼睛被再次的欺骗了。监视器由于昂贵的价格自然和一般电视有不同之处，它接收的标准视频信号是R+G+B＋合成同期刷新信号＋回路，实际使用的只有4根模拟线再加上回路，真的是21针吗？看模拟接口的好坏可不是看针数的多少啊！这些信号首先经过整流、降噪、滤波、画面的闪耀、噪点，多边形的边缘被重新优化过了，然后再进行信号放大、色彩和扫描的线加倍。这些过程都是由大规模的优化和线加倍缓冲电路完成的，是一般电视所没有的。所以最后我们看到的是稳定刷新，无闪耀，广播级别的画面。不过由于国内的彩监都是二手的，内部都有很多毛病，有很多的晶体管和电容都损坏了，画面有严重的色变现象。

随着科技的日新月异，很多人都装备了电脑。而且拥有高档的PC显示器。CRT显示器经过几十年的发展，现在已经到了炉火纯青的地步，高档的大银幕CRT显示器跟逐行电视相比可谓经济实惠。不推荐使用液晶屏，画面模糊而且反应慢，不适合玩游戏。如果游戏机有标准的与显示器连接的VGA输出，玩家可以看到完美的，没有经过外界设备处理的100%的原始画面。具有这种能力的机器好像只有Dreamcast，SEGA发售了官方的VGA BOX。可游戏机都是日本开发的，主机都有符合JAMMA标准的街机机版。输出都是标准的VGA。早在十多年以前日本就开始开发高清晰度电视，当时是以VGA信号作为开发基础的，把信号中的RGB改为YUV色差输出。1998年由EIAJ提出了标准，就是现在所用的D接口，MDR（Mini D-Ribbon）。D2是D接口的第二级别，是逐行的输出。它和VGA有很强的共通性。PS2 和NGC都具有这种接口形式。XBOX没有是因为它是由美国开发的，美国没有D系列接口。但也不是没有办法。

JAMMA: Japan Amusement Machinery Manufacturers Association

EIAJ: Electronic Industries Association of Japan

这里所说的都是NTSC的游戏平台，和PAL的游戏平台都不通用，现在NTSC和PAL的游戏有着不同的处理方法，不只是输出制式的不同。在NGC开发的时候，PAL的高清晰逐行标准还没有出台，还存在技术缺陷。所以PAL的NGC不支持VGA输出，只支持PAL 60Hz的色差输出。但是不知道为什么也不支持S-Video，插上根本就没有反应。PAL的NGC主板上取消了一个54MHz的晶体振荡器，这一点大家不必要担心，中国卖的NGC好像都是日本和美国改的，都是NTSC的。不过NTSC和PAL在广播和视频记录方面各有千秋，都有自己的长处和短处。

NGC VGA信号转接线改制方法

我们先来看看NGC直接输出VGA信号的转接线的改制方法：



图1

首先我们需要一根任天堂原装的D端子连接线，Model No. DOL-009（JPN），这个在稍微好点的游戏商店就能买到，大约是300元左右，不过也是中国制造的（如图1）。注意不是DOL—010 这个是色差，不是不能用，是因为里面少线，麻烦。一个小功率的金边10KΩ高精度电阻，一般电阻都不标明能够承受的电流强度，就是买个体积小，不小于1/8W的电阻就可以了。直径1.5mm的热收缩管，电脑VGA D-SUB，3排15针接口，具体选用插针型还是插口型，根据自己的显示器形式而定。如下：

1、显示器只有一个输入而且与显示器连接的那一端还是死的，就只能选用插口型的VGA接口；是活的就可以选用插针型的接口，然后直接连接到显示器的背面。

2、显示器支持2个输入而且都是15针VGA，可以选用插针型的接口，然后直接连接到显示器的背面。

3、显示器支持2个输入，有一组BNC（RGBHV），可以选用插针型的接口，然后与显示器的BNC电缆连接，或是改制成BNC（RGBHV）直接连接到显示器后面。

4、显示输入设备太多，如还有DC之类的话，就只能购买VGA输入切换盒了，VGA不支持热插拔，更换起来很麻烦还要关电源，而且有人把声音也接到电脑上了LINE IN，这样没有电脑就没有声音了。使用插针型的可以接到切换盒上。



图2

在两边的固定连接上，插针型的接口选螺钉，插口型的接口选螺母。连接外壳上最好选择全金属的铝制外壳，这个比塑料的质量要好多了，而且外壳可以直接作为地线使用。

有条件的玩家可以再准备抗干扰环，可以从PS原装手柄上卸下来一个，就是手柄接口后面的那个，大小非常的完美，我推荐使用，把它从手柄里面取下来以后，手柄依然可以使用，也可以使用小一点抗干扰环的放在接口里面。（如图2）不想破坏手柄的话就去买一个，很便宜。

这是电路图：会做的人看到这里就够了。这是我们要用到的国际标准的VGA 接口类型其中的一个版本。我们要用到的就是其中的信号部分也称为RGBHV，其实在NGC的输出部分所有的GND都连接在一起了，反正都是回路，连在一起也没有关系的。制作的时候用一个VGA内部和一个外部的GND就可以了。要是都按照规定连接还可以把三原色的GND部分都分开，其输入端可以加电容：16V 220μF(可能用470μF的也可以，我参考了不同的资

料)电容的“-”负与VGA接口相连。这样就必须使用单层或双层的PCB印刷电路板，适合于高级发烧DIY游戏玩家，再加上低通滤波电路。不过效果的区别不是很大，NGC的输出已经够稳定了，因为在电路板的下面已经有3个贴片电容，这是RC补偿电路。

虽然说VGA和D2很相似。但是在NGC的D端子连接线中改变了标准的连线颜色，所以大家不能按照标准来连接，更不要以为D2就是VGA，把其他的设备也这样的去改制，这个只适用于NTSC制式的NGC。

Pin1	RED 与D端子连接线中的红色线相连
Pin2	GREEN与D端子连接线中的绿色线相连
Pin3	BLUE与D端子连接线中的蓝色线相连
Pin4	Not used
Pin5	Not used
Pin6	RED GND与D端子连接线中的红色线边上的GND相连，或者不连或连灰色
Pin7	GREEN GND与D端子连接线中的绿色线边上的GND相连，或者不连或连灰色
Pin8	BLUE GND与D端子连接线中的蓝色线边上的GND相连，或者不连或连灰色
Pin9	Not used
Pin10	GND与D端子连接线中的灰色线相连，或者不连
Pin11	Not used
Pin12	Not used
Pin13	HORIZONTAL SYNC与D端子连接线中的白色线相连
Pin14	VERTICAL SYNC与D端子连接线中的黑色线相连
Pin15	Not used

关于RGB上的GND只要是接了一个就能用。灰色的必须接，但是接在哪里无所谓，那些裸露的GND都接一起也没关系，因为这是640×480 VGA标准的电路。如果RGB上的GND不接的话只会在高分辨率的信号下出现重影的现象。大家就怎么愿意怎么来吧。下面是D端子连接线与NGC连接的那个小盒子里面的改制方法。

小黑盒子的背面有6个洞，那是塑料的钩子，撬一下就可以了。很容易的从6个洞打开后，取下黑盒子，看到是一个金属盒子，也很容易就能打开。现在你就可以看到由MXIC台湾旺电子为任天堂开发的视频信号转换芯片。NGC的主板上也有很多由它生产的芯片。不好意思我的PROTEL 里面没有相应的24针芯片模型，所以我画不出电路图来，所有的连接方法我都是口述的，希望大家能够理解。

NGC数字接口的Pin1是DC3.3V的输出。MX芯片上的Pin12在D端子的PCB上是接GND，把它与3.3V连接就可以在视频数字信号到模拟RGBHV的转换中起到[illegible]保护作用。[illegible]有D端子的日本电视需要检测信号格式。好的VGA能够直接辨认分辨率，不再需要ID Bit了。


图3

把有线的那端向右，接口端向左，那个24针的MX芯片，左上是Pin1、左下是Pin12、右下是Pin13、右上是Pin24。（如图3由红色标出）。把电路板下面的黑线吹下后与MX Pin22相连接。由于白线的头太靠里面，吹不下来，就只能从中间铰断然后再接一段，连接的地方要用热收缩管套住，然后与MX Pin21相连。把MX Pin12吹开，然后撬起来，只要离开原来的电路板就可以了，在它的左边，在电路板的左边有一个很明显的三角箭头，边上还标有数字一，如果还是接口端向左，那么从左边数第二列的最后一个（如图3中红色标出），把它与撬起来的MX Pin12中间加上R=10KΩ的电阻连接就行了。我推荐使用金边的高精度电阻，不要像我那样用贴片电阻，太小了会增加难度。（如图4）电路部分已经叙述完了。我下面对制作中的一些难点加以解释。一切只要细致小心就不会有事的。要是不把很多线都短路也不会烧机器。要是没有经验和基础的玩家最好不要自己动手。

图4

首先我们要铰下D接口。这端不要铰得太长了，因为要是改制焊得不好的话还要再重新制作，以后会越来越短的。从D接口向后20CM就可以了，这个要留好，可能以后会有用的。如果使用抗干扰环的话现在就要套上了。把皮剥下来3CM，向下翻折金属丝圈，这个就是外圈GND。撕下里面的白纸，剪下塑料丝，不要破坏里面的线。看到银色纸，剥开，把银色线翻折向下，那3个都是GND。和外圈的GND放在一起。这时要使用全导电的铜丝，把它们用力捆绑好，一定不能有空隙，实际只要平着用力绕就可以了。（如图5）然后铰下过长的GND。剥线最好使用剥线钳。这些线很娇气，可不好剥啊，一定要注意，不要弄断了，套上相应长度的热收缩管1.2cm长。与事先选好的VGA D-Sub焊接，上面都有针号的，焊接的时候不要拧线。铰平后平着插到洞里面，按照上面电路说的焊就可以了，最后再焊ROD，因为ROD线比较硬，焊接点容易折断。焊好后吹热收缩管，（如图6）图上没有热收缩管，这是起保护作用的。把金属的VGA盒子、螺钉或螺母装上。这个正好与两头的GND相连，与电缆的连接处可谓严丝合缝，不用担心会被拔出来。在这里缠上绝缘胶布或者加热收缩管，包住长出来的GND，[illegible]都完成了。（如图7）

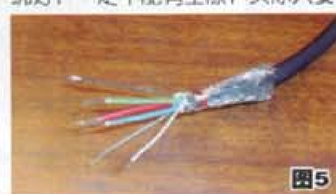

图5


图6


图7

准备使用BNC接口，或者使用PCB印刷电路板的玩家就要自己去制作了。我在这里就不再详细介绍制作工艺了。我没有说明信号的整合变换原理和VGA信号工作原理，只说明了改制的方法。

看到了吗？NGC后面写着DIGITAL AV OUT实际需要转换才能够使用，输出只是模拟的视频输出，D2和色差都有连续的信号输出，都不是数字的，而且也没有音频输出。我们是不是被骗了？实际在数字接口上有一组I2S标准的数字音频数据数。在NGC数字接口中Pin19：LR Clock 48KHz，Pin21：Audio DATA，Pin22：BCK。通过外加芯片的转换可以让NGC输出光纤或铜轴的S/PDIF音频信号。由于选择的数字音频接口接收，取样转换的芯片不同，达到的效果也不同。音频数字信号经过处理后可以转化成24bit/192KHz的DVD-Audio信号，大大提高精度和采样率，这部分功能均可方便地采用24bit的定点DSP或32bit的浮点DSP来实现。这部分如果大家需要我会设计一个十分[illegible]的版电路。

编者按：本文作者张依思原就读于澳大利亚Melbourne大学电子工程集成电路专业，现在已转学到Melbourne LaTrobe大学学习电子工程集成电路与网络通信工程专业；在游戏机改造方面有着相当丰富的知识和经验，其自制的VGA转接线颇为不错，期待他下次给我们带来更加精彩的文章。

秘 秘技天地

这次的秘技天地简直可以算是一条公益广告了！没想到小沛一下子觉得自己"伟大"了许多！开个玩笑！不过正在玩《战国无双 猛将传》的朋友们要特别注意了！千万小心，别让自己辛辛苦苦积攒的游戏时间化为泡影！再说一下，本期《口袋妖怪绿宝石》的金手指只刊登了一小部分，小沛只

还有就是为了考虑到游戏性，大家千万别图一时之快，毁了一款好游戏啊！小沛为了试验金手指，已经毁了N款游戏了！哭!!

责编/小沛

PS2.战国无双 猛将传

超级死机BUG--突忍的逆袭！

严重注意！谨防！

《战国无双·猛将传》存在严重死机BUG。为了广大读者大人的安全游戏，请大家仔细阅读下文，以免自己的记录被BUG侵占，造成不能挽回的损失！

在《战国无双·猛将传》与《战国无双》联动结合后，就可以制作新武将并使用。在此情况下，当大家进入"仕合"中的"相扑"，如图1，再进入到选人画面，如图2，此时"软复位"也就是按"SELECT+START"回到标题画面后，不管进入"无双演武"或是"模拟演武"，当选新武将游戏时就会出现图3的现象，所有新武将都变成了"突忍"，游戏突然死机！这就是猛将传的超级大BUG，笔者特别给起一个名字"突忍的逆袭"！

图1

图2 相扑选人时软复位。

图3

←突忍"别以为爷我四肢发达，头脑简单，这次让你们见识见识爷的真本事！"死机……

解决方法

既然知道症状，那回避起来就很容易，大家不要在玩"相扑"选人时软复位那就安全了。如果不幸出现了以上症状，重新启动PS2也可以立刻消除。最倒霉的就是有的玩家他触发了BUG后还没发觉，记录了一下，那就惨了……往后读此记录只要你一选新武将就死机，而且这在中国目前是无法解决的。请大家严重注意！千万别中招了！ **神无月**

GBA.双截龙

自创空接技：

1、先用蹲下勾拳把人打上天！再接个蹲下的膝盖！

2、先用蹲下勾拳把人打上天！再接个头顶，再接个飞腿！（一定要快!!!）

3、3连拳把人打上天，再接个头顶或飞腿!!!

1、在OPTION里按住"SELECT"不放，然后顺序按：R、L、R、L，就会出现隐藏的音乐测试。

2、在OPTIONS中，按住SELECT键后，依顺序按：

难度选项。 **内蒙古 李帅**

PS2.幽游白书 暗黑武道会

超强秘技：

方法：在Options里的Cheats中输入即可。

全角色： 方块，上，方块，圆，下，圆。

无限气： 方块，X，，方块，X，圆。 **辽宁 焉博**

PS2.真人快打5

终结技一览：

（注：1、2为拳，3、4为脚。）

出现Fatality时，输入下面指令！

Bo Rai Cho：← ← ← ↓ 4

Johnny Cage：← → → ↓ 2

Kano：→ ↑ ↑ ↓ 1

Kenshi：→ ← → ↓ 3

Kung Lao：↓ ↑ ← 3

Li Mei：→ → ↓ → 4

Mavado：← ← ↑ ↑ 1

Quan Chi：← ← → ← 3

Scorpion：← ← ↓ ← 4

Shang Tsung：↑ ↓ ↑ ↓ 2

Sonya：← → → ↓ 2

Sub-Zero：← → → ↓ 3

Cyrax：→ → ↑ 2

Drahmin：← → → ↓ 3

Frost：→ ← ↑ ↓ 1

Hsu Hao：→ ← ↓ ↓ 2

Jax：↓ → → ↓ 2

Kitana：↓ ↑ → → 2

Nitara：↑ ↑ → 1

Raiden：← → → → 3

Reptile：↑ ↑ ↑ → 3 **内蒙古 李帅**

GBA.天外魔境-青之天外

不算隐藏BOSS的BOSS：

在后期，刚得到大魔神（就是自己能自由控制

和"シャンハイ"之间碰到什么什么王子（可以看见他，日文名不记得了）的BOSS，只要撞上去就开战。他有20000的血！！不过只是外强中干的家伙，我40多级5分钟就去他10000的血了（多用攻击250的火魔石，他的攻击也不强），他血低于一半就跑了，什么也得不到，只有最后迷宫再见到了（魂魄）。

几个分支路线：

塔，会发现塔里出现了一个魔界入口，进入后就来到了仙境，这里可以用飞船上讲的捉虫到这里！可以提前挑战百鬼中将！只需加防，靠点运气就可获胜！

2）右近加入分支：当在ヨウガ村见到他时，如果不让他加入（选否），就可以在くろゆゆ城再见到她（她是MM呢），就可以让她加入从正门进城。如果过ヨウガ村后（右近没加入），直接去忍者的村子，可以让忍者加入，但右近就不会加入了……右近加入后带他去帝都右边的塔的第4层（好像吧，就是有一大幅图的那层）调查后发生右近爱刀的情节。

3）如果去找果心居士前，去カラホト下边的祭塔，就会发生水月抢走地之珠事件，然后果心居士的女徒弟加入。

不过，果心居士就不会加入了（实力没师傅的强）。

好了，说了这么多，其实还有很多的分支，大家自己去找吧。 **广西 赛**

GC.金色的卡修贝尔

使用ワイズマン及コトハ两名角色：

1、在PASSWORD输入画面中输入密码：コトハノココロ。

2、进入MISSON模式，选择卡修和清磨。

3、在游戏中击败LEVEL3的ゼオン、アカツキ和樱田。

满足以上三个条件后，ワイズマン和コトハ就会出现。战斗中击败这两人便可以在以后的游戏中使用他们了。

游戏中的其它一些密码：

在能够使用ワイズマン及コトハ两人之后，再次进入PASSWORD输入模式，输入密码：ココロノカタチ，这样就可以使用能力和技能更强的ワイズマン及コトハ两人了。（MISSON模式除外）

输入密码：

シュナイダー，便可以让ウマゴン出现。

输入密码：

ナオミチャン，便可以获得100枚硬币。

注：PASSWORD输入画面的出现条件，在5分钟内完成TIME ATTACK模式。如果把战斗设置成一

局定胜负的话会容易一些。 北京 宏江南

GBA.火影忍者RPG

两个隐藏命令：

在标题画面下输入以下指令，成功后能听到特殊音效。

按住L和B后，输入“右、R、左、R”三次、R、R、R。可以使用超强奥义“螺旋丸”。

按住L和B后，输入“右、左”四次、“左、右”四次。强力人物“自来也”登场。天津 鹿林

GBA.马里奥弹珠台

一招击败鬼魂BOSS

在游乐场一关的最后，遇到巨大的鬼魂BOSS。通常情况下，使用普通球进行攻击的话需要3击以上才可以打倒它。不过如果使用星星的话，可以轻松的一击搞定！不信就去试试看！ 湖北 鱼头

GBA.动物岛的チョビぐるみ2

隐藏角色“ワカメマン”登场！

在特定MINI游戏中，满足以下一些条件，隐藏人物ワカメマン就会登场！

游戏名：お歌のサポート

出现条件：故意放过前面的198个的音符，最后一个音符就会变成ワカメマン，取得这个特殊音符的话可以得到77分！

游戏名：ピッチングマシーン

出现条件：连续出现3次犯规。

游戏名：洗濯物乾かし

出现条件：留下左上和右下的衣服，完成其他的，ワカメマン就会出现！ 广东 海洋

PS2.尸人

TIME ATTACK模式：

完成所有人物剧情的2个结局。之后，在剧本选择画面下按住方块键，之后就会出现TIME ATTACK模式。

追加PUZZLE GAME：

进行竹内多闻的第三天的剧情，换成恭也在墓地取得第87号的ア－カイブ。存盘，之后回到游戏标题画面，就会追加智力游戏，而且以后任何时候都可以玩。 江苏 风猪

PS2.决战2

隐藏剧本“曹操篇”：

完成刘备篇后，就会开启隐藏剧本“曹操篇”。

难易度选择：

完成“曹操篇”剧本后就可以在游戏开始之初选择难易程度。

隐藏关卡：

完成“上级”难度曹操篇中的“蜀魏决战”剧情，就会出现隐藏关卡“长城之战”。

内蒙古 布兰卡

PS2.剑豪2

与已经打败的剑豪进行暗试合：

习得所有技能后，在真剑胜负中击败剑豪。进入暗试合模式，在这里可以碰到已经被杀死了的剑豪，并与他们再度交手！

夜战STAGE：

在对战模式中选择舞台时，按下SELECT键再点确认就可以将时间调整为夜晚。 河北 阿忍

PS2.头文字D

文太的“恶梦机器”出现：

在STORY模式中完成PROJECT D的前30话，回到标题画面。再次进入PROJECT D篇，就会追加第31话。在这一话中，玩家将与驾驶IMPREZA的文太对战。战胜他后，便可以在公路最速传说模式以及TIME ATTACK模式中使用文太驾驶的那辆IMPREZA。 重庆 雄雄

PS2.战国无双 猛将传

RAW/Xploder格式

M	
9012B7B0	0C040E08
体力最大	
201729DC	0803D000
200F4000	84430270
200F4004	00031940
200F4008	A4430272
200F4028	0805D8B8
技能点数获得后99999	
201D29DC	10000003
[illegible]	
20545A90	0001869F
时间不减少	
20539878	00000000

辽宁 焉博

GBA.口袋妖怪-绿宝石

VBA用代码

直接Lv100	
02023e94：270f	
金钱	
02005230：00000000	03005B6A：63
部分重要道具	
03005B72：XX	
XX列表	
0001 大师球	0013 恢复药
0019 精神草	0040 赞美语
0041 落海夫	0042 因得西
0043 立麦森	0044 奇异甜食
0045 值上升	0046 极道山果
0047 值最大	0153 秘传机01
0154 秘传机02	0155 秘传机03
0156 秘传机04	0157 秘传机05
0158 秘传机06	0159 秘传机07
015A 秘传机08	011E 木根化石
011F 指甲化石	

PS2.神乐传说

RAW/Xploder格式

M	
9010F7A0	0C048B5C
金钱MAX	
20AA3AC0	05F5E0FF
买东西金钱不减	
202333DC	00E03823
食材不减	
202148B0	24A50000
非战斗中道具不减	
20208A3C	24420000
战斗中道具不减	
D055F68E	00002442
2055F68C	20420000
战斗结束后GRADE MAX	
D05AFF5C	0000082A
205AFF5C	00000824
在菜单中按SELECT+R2可以使到下一级的经验值为0	
2019E138	0060302D
2019E14C	00000000
2019E150	8CC20018
2019E158	03E00008
2019E15C	00621023
D04CBE82	0000FDFE
2019E14C	ACC30018
最大遇敌数	
10AA3AC4	0000270F
最大连击数	
10AA3AC6	0000270F
游戏时间0	
20AA3AC8	00000000
怪物图签完成	
40AA3AD0	00410001
FFFFFFFF	00000000
收藏图签完成	
40AA4BEC	00110001
FFFFFFFF	00000000
HP回复道具使用后HP全回复	
20253958	10200001
TP回复道具使用后TP全回复	
20253768	10200001
战斗中TP不减	
D0558E1E	00000066
20558E1C	00601821
全道具15个	
40AA497C	007A0001
0F0F0F0F	00000000
战斗后EXP最大	
D05B05B8	00000018
205B05B8	3C020100
全部人物复合EX skill全开	
40AA3E90	00090040
FFFFFFFF	00000000
经验值128倍	
D05AFC0A	00008C43
205AFC08	0C03C804
200F2010	8C430040
200F2014	03E00008
200F2018	000319C0

河北 楚彦宾

异国视点

的日本玩家游戏迷思

游戏的最大乐趣之一就是可以供闲人讨论，我是这样认为的。虽然我这里并不是处于电视游戏的发源地，甚至在规模上也多少会让我有那么点自卑感，但还好，起码嘴还在，因此对游戏品头论足我是有足够自信的。

记得前年我还在不住地和同事争论到底家用机FPS的操作设定应该是哪种模式才合理，虽然最后我们并没有论出个所以然，但关于这件事，我觉得还是很有代表性的。即，别人的游戏，我有发言的权利，我有必要表明自己的观点，我可以结论于它的不济，我也下得足够的胆识把其捧上天。在生活中，与我同样的庶民玩家还有很多，因此，处于同样观点和出发点来评论某一款游戏的人必然足可以“打”相论，绝不止我一人。

讨论多了，就难免有所局限。翻来覆去，似乎大家嘴里“发达”的主题不过是在以前的老套路上延伸而已，而落实到最后似乎是在兜圈子，又回归大自然了。所以在很多我们已经讨论烂了的主题上，拿出一些别人的看法，对于已经在讨论中迷失的同好来说，是非常有必要且非常珍贵的。

当然，不必要看别人脸子行事，游戏的天空对于任何人来说都是开阔的。在坚持自己立场的时候，收纳更多对于游戏理解上的不同认知绝没有害处，异国玩家在同一问题上的思考，同样值得关注。

庶民的追求，游戏的理解可以跨越国籍，在艺术升华的道路上，游戏一直在寻找革命成功的希望之光。

异国讨论 马里奥的故事2

有这样一种看法，对于任天堂来说，马里奥仍旧是不可取代的金字招牌，即便是吃遍全球小朋友口袋的皮卡秋，抛开按资排辈的不利后，也仍旧不能在NINTNEDO几个大字后与水管工一较短长。近期马里奥的气焰就十分嚣张，这一点虽然在销量上体现得并不明显（似乎还是口袋妖怪的天下），但在游戏开发本数上，却有着压倒性的优势，马里奥依旧是维系任天堂经济命脉的本源。

——“还从没见过像任天堂这样会利用资源的，我说的就是马里奥。“马里奥与路易RPG”、“马里奥与大金刚”、“超级马里奥弹珠台”……看看最近任天堂发售的游戏，马里奥招牌的作品占了很大比重。的确，作为老任的吉祥物，经常出现是必要的，但出现频率实在太高，让人不得不怀疑老任的用心。甚至连老任还未出生的小儿子DS上，预定发售的马里奥系列作品也有很多了。看来老任确实是跟马里奥干上了。”



上面是日本玩家的看法，显然，任天堂大打大叔牌也多少让人有点厌烦。毕竟游戏没玩到也就罢了，但游戏的广告可是铺天盖地，让很多人直接的想象就是任天堂的百宝囊里不剩什么干货了。当然，这样的结论是没有依据的，任天堂在游戏上的开发能力和进取心仍旧是许多厂商的范本，只不过，过多的同一形象在一个时间段内过于集中的出现，对于玩家来说多少有些影响吧。

在扎堆出现的马里奥系列游戏中，我们有必要提一下的还是GC上的“马里奥的故事2”。对于这款游戏，应该说是近一段时间来任天堂游戏中代表作品。

——“游戏继承的系统一贯的ARPG风格，在地图上行走，遇到敌人后则进入战斗。战斗时可以通过连打等指令输入方式来发出各种攻击技巧，给敌人更大伤害。虽然不像一般的RPG那样有细致的武器防具设定，但通过各种功效各异的道具也可以对马里奥的能力进行强化。在各舞台还会有拥有各种特殊能力的同伴加入，各种谜题的设置也非常到位，单从游戏上来说是没有必要挑剔的。”

这样评论，应该说是生涩无味的，这或许是日本玩家对于游戏上平白的评论习惯吧？值得提一下的是，对很多人来说“马里奥的故事2”并不是一款非常标准的RPG游戏。或许这样说会被很多玩家提出非议：什么才算RPG的标准？大概是DQ吧。作为以RPG而灌称的游戏类型，“马里奥的故事2”的确与“标准”相差得太远了。但这样是不是也可以说是任天堂风格RPG特立独行的模式呢？

——“对作品的评价上面，却分成了2个比较鲜明的阵营。其实这不难理解，关键看你从什么出发点去理解了，就比如看电影，有些人就喜欢在几个小时之内追求纯粹的娱乐享受。如果是从这点出发，那对本作的评价将会相当的高。的

确，在3、40个小时的游戏时间里，你绝不会感到一丝沉闷。无论是平衡度极高的系统，设置合理的谜题，还是游戏中的100层迷宫，丰富的附加模式等等，绝对会让你无比满足。但要从“RPG”的角度来看，对于那些想从一个游戏里得到一些东西，甚至能改变自己的一些什么的那种追求深度的RPG迷，本作则毫无可取之处。有些时候，RPG里应该蕴藏着游戏之外的更多的一些东西，而不应该是单纯地去玩。我相信任天堂绝对有挖掘深度的实力，但能否完成从技术工人到艺术家的转变，就要看老任肯不肯了。”

任天堂的标准显然已经被分析的非常透彻，制作方向上的不同，造成了许多玩家对于RPG模式上的迷惑，任天堂不是不能做得像DQ那样深奥，关键还是在对游戏的理解上是不是可以那样做的问题。同样的厂商就可以诞生出像“火炎纹章”那样复杂的杰作，在游戏的适合人群的分布上，任天堂显然来得更加宽泛，更加多样。这样看起来的话，这也足以证明了厂商的实力。

其实，在这个问题上总是无法得到满意答复的，一切从个人出发的话，任天堂的游戏就永远有无法让人满足的弱点。在针对一款游戏的评论中，看来绝大部分人的意见是比较统一的，话可以两面说，就好像“马里奥的故事2”对于非常适合的玩家群来说就是最好的，但在传统RPG迷面前，就不是很理想的选择。

其实对于一款游戏的看法，对于未购买者来说是非常重要的。但显然很多人并没有意识到这个问题，而往往因为个人感情因素而将一些小事情无限的复杂化。

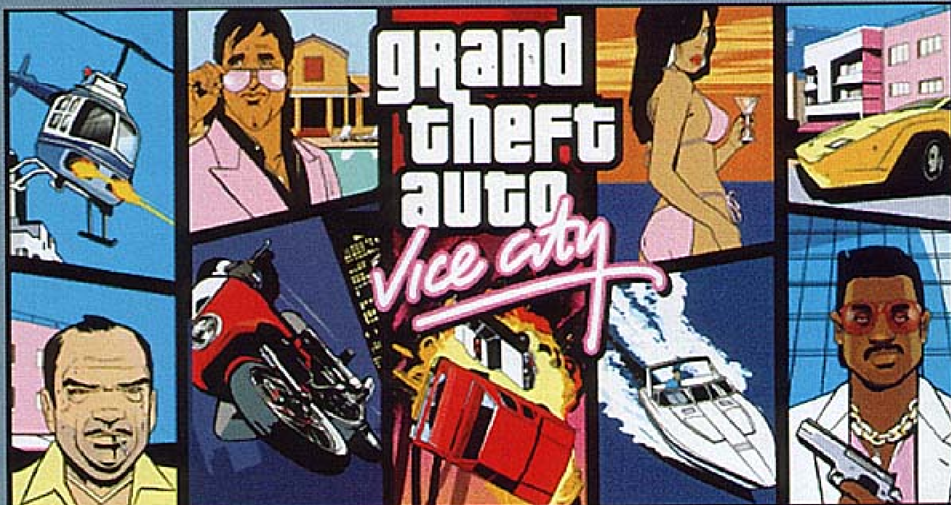
异国讨论 幻想水浒传4

编者曾经认为KONAMI在RPG上一直找不到属[illegible]的说法被不少铁杆一统爆批，自己也就哑然无言了。

——“大海中飘荡的108星，被无聊的遇敌率拖进了海底。”

[illegible]时候许多人更愿意将注目的焦点集中在游戏的系统和剧情上，但实际在小细节方面更是应该





抓到痛脚。毕竟最基本的如果都不能做得让人满意的话，谁又能苛求在其他方面可以让人赞不绝口呢？让很多人失望的时候，实际上很多日本的专业玩家和专业评论家在针对一款游戏的批砍伐时，也不能免去讨论那些我们看似俗套的游戏画面、音效等等，部分评论的内容也略显空泛。或许这与现时社会很多人已经不再注重游戏内涵也有关系吧？眼球效应对于现在的游戏产品还是非常重要的。这里说点题外话，同厂即将发售的“搏击玫瑰”就是这样一款绝对吸引眼球但却难成气候的游戏，专业的摔跤游戏还得看老美的WWF。

——“这个作品展现了一幅航海远行的美丽画卷，从故事一开始，MOVIE展现的就是水的世界，并贯穿全作。的确，单纯用多边形描写水世界的功力上来说，本作的名字绝对可以铭刻在游戏史中……不过结合其游戏品质来说，以上意见只能是一相情愿。”

看得出来，日本玩家对“幻水4”在画面上的造诣还是多少认可的，毕竟开发组集中了很多力量花在水面效果的制作上。

——“不可不说的是游戏是在水世界的数个海岛间进行，这样航海的机会就非常多。不说[illegible]很长时间，这过程中就算是再漂亮的海，也[illegible]绝对有恶性延长游戏时间的嫌疑。光这样还不算，各港口的进入判定非常不明确，明明看得到，就是[illegible]……”

到这里，编者必须再提醒一下玩家，以上的评论都是我们从日本玩家口中得来的消息，并不是我们随意杜撰而成，因此实际上玩家的想法在某些方面跟我们是完全一样的。对于遇敌率这个问题上，似乎并不应该成为玩家微词之处，但就是因为一些厂家的不平，造成了人们对游戏整体印象的不满。如果说这些表面工夫大家都是同样态度的话，那么对于堪称“幻水4”灵魂和精华的剧情又是如何评价呢？

——“对于游戏情节，倒不是说剧本不好，问题还是出在剧情的推动上。很多地方的剧情衔接很晦涩，就算通读所有对话，也完全找不到半点线索。没有半点头绪的玩家，只好漫无目的地游荡，而等待着他们的，又是超级多的敌人……实际上，这个游戏并不能说是非常之差，尤其是在你忍过了最初的30小时之后。游戏中不乏地图寻宝和迷你游戏等可挖掘要素，在游戏中盘到最后的这段过程中，这个作品的精彩之处才展现出来……但这似乎有点太晚了。抛开游戏初期的无聊，4代在品质上是完全可以和1代相提并论的，但就因为厂家在一些细节上的不注意，却使得本作成了彻底的失败作。有再好的画面技术，再好的剧本，如果不注意在游戏层面上的一些细节下点功夫的话，也很难成功。”

如上，评论者对这款游戏的批评已经完全显现在我们面前了，因为在细节方面的不够用心，使得游戏的问题重重，尤其是与同类RPG游戏比较，“幻水4”并没有表现出广大铁杆所期待的大气之相。虽说对游戏应该多少带些宽容的态度，但如果到了游戏的平衡性上接近于费解和不平的情况的话，被评论为失败虽然并不过分了。

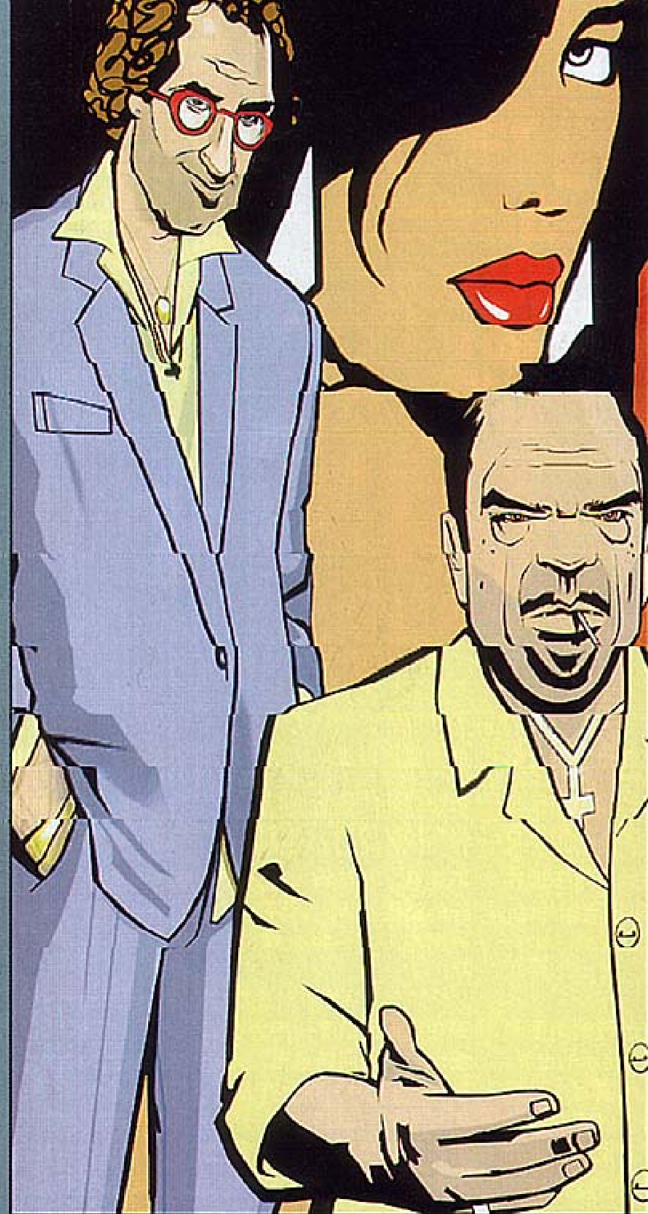
对游戏有时候人们不能以平常心去对待，或者是因为期待度太高，或者是因为本身对游戏有所看法，因此许多游戏得到了被骂臭街的结果。

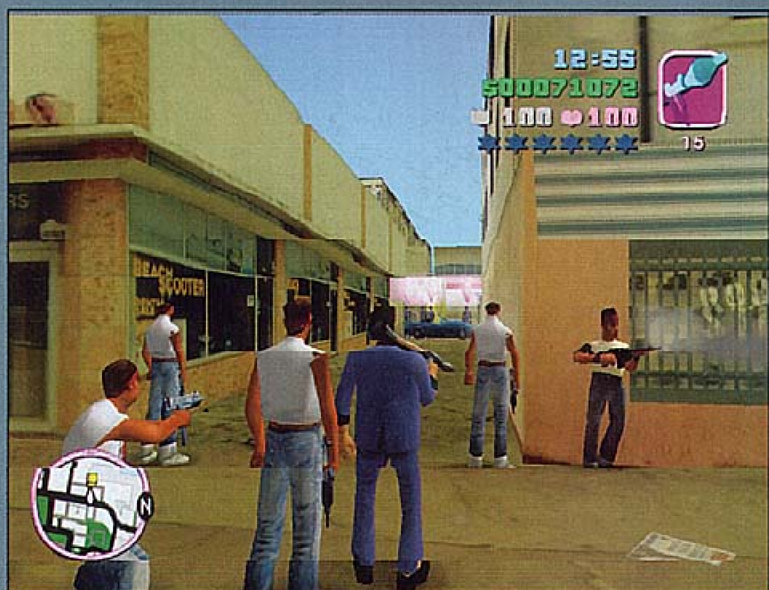
异国讨论 横行霸道VC

既然日本玩家对自己传统的RPG类型都有如此苛刻的要求的话，那么对于风火全球的暴力游戏“GTA”又会抱着什么样的心态来看待呢？近年来，欧美游戏已经越来越多地渗入到了日本游戏玩家的群体当中，在本刊以前的评论中，曾经确认为XBOX应该是欧美游戏入侵日本的标志。同样，作为后续，王道暴力游戏GTA的日本版发售也助长了欧美游戏的人气继续火热下去的势头。面对如此如日中天的软件，一向不买欧美游戏大单的日本玩家会，欣然接受这样一款标注着“成人”标志的游戏吗？

——“强烈的阳光，奔放的青年男女，非常激巨的贫富差，毒品与犯罪团伙……光与暗的两面，构成了GTA VICE CITY的舞台。”

虽然游戏突出的是暴力成分，但实际上许多





□ 横行霸道成为了一股风潮，带动了大量模仿游戏，[illegible]全被ROCKSTAR赚走，其他厂商自然也跃跃欲试，这之间还诞生了像SCE推出的“逃亡”，可以说模仿横行霸道的游戏的水准也都很有保证，更有趣的是最后连许多原本非常成功的游戏系列也受到了影响，我们在“车手3”中就见到了太多的霸道影子。横行霸道的成功不仅是暴力动作游戏的成功，同时他对欧美游戏入侵日本市场也起到了积极的推动作用。CAPCOM在代理了横行霸道并获得了非常好的销售成绩后，开始将大量欧美游戏引进日本，可以说是尝到了大甜头，现在的情形恰恰颇类似欧美的代理大户THQ。与其自己开发心里没底，倒不如从国外直接拿来版权，节省开发费用，而且依靠自己的品牌起码在销量上能够有一定保证，所以，这一连串的欧美游戏的商业重拳使原本闭塞的日本游戏市场已经逐渐的为其打开，甚至连很多的韩国游戏也开始为日本玩家所关注。日本游戏市场的不景气，使很多玩家将目光逐渐转移到了海外游戏上，海外游戏在创新性和难度上都非常能满足玩家需要，同时海外游戏在动作性方面也有着日本传统游戏不可比拟的优势。或许现在的种种市场环境已经可以证明，今后的游戏市场日本的话语权将会越来越少？

人向这款游戏致敬主要还是因为该作在游戏理念和自由度上的高超。尽管有着完全现实的游戏背景，但反复冲击着人们道德底线的“GTA”确实超越了传统游戏的束缚，越是真实越是使游戏更加残酷，这与生活是一样的。如果游戏真的现实到与生活毫无二致的话，那还能保留游戏的本位乐趣吗？

——“游戏继承了3的系统，在画面上，可操作的机器上都做了强化。主人公仍是犯罪组织的一员，但这次他将拥有示人的一面。你可以在游戏里进行不动产买卖，买来大楼作为自己的据点，还可以买下印刷场和出租车公司等产业，为犯罪提供殷实的金钱基础。比起前做单传的暴力犯罪来，要文明得多，体面得多。紧接着，委托给你任务的，也不再仅是黑帮老大了，随着你业务的扩展，实业家、电影导演、艺术家等人都有可能成为你的委托人。这么多的要素，加上前作很多经典的设定，本作一定会是个非常好玩的游戏吧。但实际上，VC的整体感觉却远不如3。说不出为什么，总觉得干起坏事的感觉，远没有前作爽快了……”

接触这款游戏的人，绝大多数抱着一种不良的心态而来，这恐怕是许多人不能承认的。不过，从人类性能残暴的本质上看，“GTA”只是提供了一个颠覆现实的发泄窗口。对于以前很少接触到如此现实的游戏的日本玩家来说，恐怕也是非常震撼的。对于突然出现在眼前的如此追求自由度的动作游戏，人们对突破游戏中的条条框框就变得更加渴求起来，越来越膨胀的欲望已经不是简单的“GTA”所能满足的了。

——“妨碍玩家感情投入的失败剧情设计。以往的系列作品主角都是一个无名凶汉，本作却给了他一个好听的名字：“托米·贝尔塞缔”。剧情是这样设计的：托米经过多年的牢狱生活之后，仍然煞气未消，这次又为了破坏和犯罪，来到了VICE CITY。到这都完全没有问题，托米经过一个个任务的磨练，最终成为城市里的犯罪王，称霸一世，单纯的作为情节来讲，这就够了。但不知为什么，后面的剧情是：托米拿着组织的巨款与某组织进行毒品交易，却在过程中遗失。于是寻找巨款就成了他的首要目标，但谁会在这种随时都会丧失生命的危机中仍忙里偷闲地去搞破坏呢？而在游戏中盘，剧情又发展为了组织某毒枭的背叛，托米去执行暗杀任务。那他遗失的钱呢？故事里也没有交代。而在托米当上黑头子之后，接受的又全是一些鸡毛蒜皮、莫名其妙的任务，完全没有老大的风范……比起前作那种以无名小卒出师，来到城市，单纯地为了犯罪而犯罪的那种感觉，本作实在是差太多了。给游戏加入故事情节是好设想，但不应对整个游戏的走向有太多限制。尤其是在这样一个以无差别犯罪为卖点的游戏里，出现这样的剧情设定，只能说是画蛇添足了。”

看得出来，许多人对本作的剧情上微词还是很多的，但对于GTA来说这些真的重要吗？或许这也是故意挑刺而来。其实对于一款如此突出自由度的游戏而言，GTA给我们提供的世界既接近现实又远离现实，因为谁都知道，在现实中是不可能发生这样荒谬的事件的，这样的故事只有在好莱坞的电影里才存在着。提到GTACV的故事背景的话，显然阿尔·帕西诺的《疤面煞星》对本作的影响极大，凡是看过这部经典的暴力电影的朋友一定会发现GTACV中许多场面都是在向这部电影致敬。所以，有时候不如把这款游戏当作一部可操作的黑帮电影来对待，兴许更容易接受和进行下去。

当年游戏的区域性划分在现在已经不甚明显，文化的相互渗透和交流已经让全球玩家更容易理解彼此的追求。

异国讨论 战国无双

严格来说，GTA的几部作品已经达到了一个高峰，即将发售的最新作是否能够再超越前作则已经成为了人们关心的焦点。不过，在日本本土近年来却有一个系列游戏在不断重复这近乎相同的套路作为卖点，并不断获得成功。这款游戏就是KOEI的“无双”系列。

日本玩家究竟如何看待KOEI不断翻炒的手段？一口气突破百万的“战国无双”在专业玩家眼中又是如何造化？

——“不是完全没变化吗？不论是光看游戏的画面，还是实际操作，都让人觉得作品和近亲“三国无双”没什么区别。依旧是玩笑似的以一敌千。既然是完全一样的作品，有必要把舞台换到日本战国吗？直接出三国无双4不就OK了？”

就这最后一句话，编者还是非常同意的（笑）。

——“也许是无双系列越发地走进了死胡同，本作的实验性质相当明显。虽然大的系统没有什么变化，但很多细节的要素都做了变更。最大的不同就是武将培养系统，使得本作的进化程度，要远比从真三国2到真三国3时的进化程度更大。在制作组的这次洗牌之后，他们抽到了一张好牌。”

谁都看得出“战国无双”的捣糨糊的地方，制作者聪明地把同样的游戏系统框架做出不同方向的调整，就使得改变出奇的大。虽然大家都知道KOEI这样的做法多少吹过来一股金钱的铜臭，但就游戏本身的好玩程度还是应该受到肯定的。

——“游戏有继承系统前面的一些东西，又有自己的一些创新，这很好，但如果能在二者之间再找到更好的平衡点，游戏定会更加出色。还[illegible]点，毕竟是从原系列里脱生出来了，完全有理[illegible]会显得更丰满。但不管怎么说，单是敢于抛弃前面的成就，另立招牌的这种精神，就已经非常可贵了。何况游戏还如此的好玩呢。”

KOEI的捞钱计划看来还大有可为……

游戏的国际化或许并不是很好的出路，相反越来越民族性的游戏成为了流行，甚至再次带动一股风潮。尽管并不看好CAP的“大神”，但对于CLOVER这种敢为天下先的原创精神，我们必须给于肯定。

异国讨论 鬼武者3

系列第二作的高度似乎让厂商已经看不到新的出路，毕竟在同平台上想轻易地重新达到巅峰并不是非常容易和现实的事情，即便是KONAMI的WE，也在一阵火爆之后，情况趋于缓和。如果没有更加刺激的卖点，想来要让玩家轻易买帐绝非易事。“鬼武者3”是一个抉择，是一个突破，虽然从销量上看来他是失败的。浓重的和风味在“要打开国际市场”的大期待之下而妥协，因此使得自己的本色淡化了许多。曾经让我们乐此不疲的一闪神话，似乎看不到更清晰的前进路途。

——“[鬼武者]一贯性的失败。鬼武者给人的感觉一直都是“像BIO，但不是”。为什么这么说，因为他的系统、操作，以及基本游戏进行方式，都和BIO无异。但在游戏风格上，二者差别却很大。BIO充满后工业时代的萧索气氛，而鬼武者系列则更像是日本的时代剧，幻想冒险的成分很多。看得出来，鬼武者系列一直努力地想要打破给人的这个一贯印象，在摆脱BIO的影子的过程中，他也如愿地取得了成功。他成功的要素就是：做秀吸引眼球+优秀的游戏质量，这个战略使得游戏在发售前备受关注，玩家买回去后，也可以玩得过瘾。这就是鬼武者的一贯性，但到了3代，问题恰恰出在这里。”

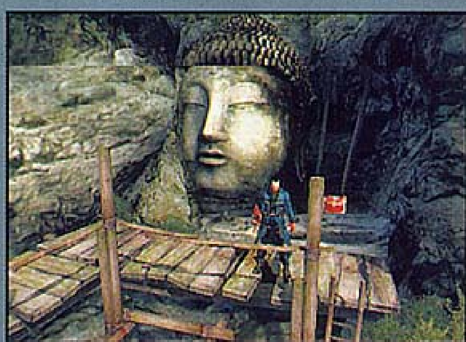
从玩家的角度来看，游戏的问题其实并不是非常多的，毕竟CAP的实力在那里摆着，无论如何游戏的素质还是完成质量，都比较让人满意。以前本刊也曾经分析过本作的成败，不过那是我们眼中的问题，在日本玩家眼中，这款丢失了和风味道的游戏又如何？

——“游戏改变了以往假3D背景的设计，改为全[illegible]面更是请来金城武和让雷诺两大巨星同台献技，3代对鬼武者系列的“一贯性”贯彻得非常彻底，看上去也很美。但，终究销量没有上100万。而与之同档期发售的战国无双，却取得了优异的成绩。二者相比，战国无双打破了系列的很多东西，以创新的精神取得了成功，而鬼武者3抱死系列前两作成功的模式，却落得个无人喝彩。问题出在游戏的设计上。从演员方面来说，金城武和让雷诺都是有号召力的巨星，但游戏的场景中，却有很多现代场景，西洋风味非常浓，原来系列的日本时代剧风情就要淡薄得多了。而当你看到左马介坐在汽车里用手机和幻魔通话的时候，你脑子里闪出的第一印象绝对是：金城武！如此，游戏那种虚幻的气氛就完全没有了，系列的老FANS肯定无法接受。”

显然，日本玩家对“鬼3”中丢失的民族特色并不接受，原本是最大卖点的特色在最新作中消失殆尽，这也是公认的最大失误。如果把卖点全转移到技术力而忽视了游戏的时代背景的话，那游戏就绝对不会有很好的保证。时空的交错和转换也给许多玩家造成了困扰，许多内容不明所以，甚至在特殊情况下我们都不清楚这款游戏究竟还是不是“鬼武者”……



□金城武使用手机来进行时空的联系，这样的怪诞情节令人费解，难怪日本玩家也无法接受。



——“虽然对爽快感做了强化，但实际上十连斩对按键要求十分苛刻，而新加入的武器，比如雷诺的鞭子，不仅难用，而且还老是只有那么几个动作，让人心烦。如此，想要找爽快？那就只能把希望寄托在判定苛刻的一闪上了，而高难度的一闪=游戏中惟一的爽快感，这肯定会吓退很多新玩家。看得出来，CAPCOM很想在这个作品中有所突破，但也许是计算失误，也许是时运不济，终究只落得一个事与愿违。”

看来大变绝对不是什么好事情，对于CAP来说，一个百万级别的游戏就此挥别，实在可惜。虽然游戏的原创和革命精神始终是开发商需要的，但在对鬼武者系列的变革上，厂商显然把游戏最完美最精彩的神髓改丢了。而日本玩家在本作上一针见血的意见，却是厂商在事前策划上没能最终守住的。



很想让大家知道，除了我们的口舌外，究竟其他国度的玩家在面对相同游戏的时候究竟会去怎么评论他们。这次给广大读者带来了四款比较热门的游戏的评论，结合我们的看法，或许我们从中可以发现一些不同，也或是相同。其实游戏评论并不分专业或业余，只要能够表达出自己对此款游戏最真实的想法，那就会是一篇好的评论。今后本刊还会继续关注各国玩家关于热门游戏的热门话题，希望能够在评论思路上能够再拓一步。

□文责/ 无无 风林

格斗天书

很多人说自从97以后kof的时代过去了，这些人不是真正的kofer；另一些人说kof只有98辉耀，他们曾经真正的爱过kof；还有人说kof2000以后就不玩韩国作的，这些人，你们就不能仔细上网看看，自从斗剧结束，人们渐渐忘记了操作严格的kof03、转投操作爽快简易、又不失难度的kof02。所以，我们要仔细研究（有机会为国争光啊）……

“格斗就是抓住每一次机会给对手最大的伤害。”----俺们队长说的。

这里写得很多东西，都是在心理识破对手的情况下发生的，高手之间的对决大部分情况，就是心理对抗，经验对抗，这些东西不是写出来的，是自己对战的时候总结出来的。

名词解释

↖↑↗ 789
←　→ 456
↙↓↘ 123
Ja/jb/jc/jd=跳a/b/c/d
/表示或者
>表示下一步
Jd>5c/d=跳d→接5方向c或d

★**COUNTER**一般来说是指成功将对手的攻击截击，明显一点说，即是在对手使出招式之时，我方成功做出攻击拦截，COUNTER在某些游戏中亦有反击的含义，但其实都是指我方的截击动作。

★**反击**字面上比较容易理解的词语，但具体一点说，即是对手使出了攻击（不论是否击中）之后，我方做出使之必定击中攻击；亦有一说是追打、反打。要注意的是反击一词用于动作形容，并不指定是系统的形容。

★**FRAME**通常会在攻略或数据表示中出现的词语，意思是1/60秒。由于大部分的格斗游戏都是以1/60秒为单位，而且角色的动作亦是以1/60秒计算，所以招式的出招时间、收招时间等等均是以FRAME来做单位。

★**二择**二分之一机会成功的词语，例如投技、中段或下段便是最佳的二择例子。

★**CANCEL**意思是取消了招式的收招动作而使出另一招。

★**先读**战略用的形容词，意思是预测对手下一步的行动，并做出相应的对策。这个词带有不确定的意思，所以一般都会是用于提醒玩家的攻略记载。

★**互动**形容时间的词语，意思是我方和对手都能在同时行动；通常都会用来形容收招的时间。

★**指令**基本动作形容词，意思是招式的输入步骤。

★**硬直**是指角色完全不接受任何输入（包括挡格）的时间。

★**GUARD不能**即是不能作出防御的形容词，但是要留意的是GUARD不能不等于必定击中，只不过是被攻击不能挡格罢了，简而言之，GUARD不能技都是可以回避的；一般来说都是形容“攻击招式”。

★**GUARD CRUSH**意思是不能防守的不受控状况，通常都是防守者过分依赖挡格才会出现的特殊系统。

★**眩晕 气绝**主要是平面格斗游戏的系统；意思是角色出现一段不受控制之硬直时间。然而亦有一些特殊的招式是立即令对手出现眩晕、气绝的。

★**强制**意思是计算机指定的特殊动作，很少做单一使用的形容词。例如“强制挡格”，即使没有输入挡格的指令，计算机应会为玩家判别为挡格，“强制CANCEL”即使本身不能做出CANCEL连接的招式，却可以利用某一特定的方法将招式做出CANCEL。

★**追加输入**由于很多招式是由一连串的输入组成的，所以出现了这个「追加」的词语，意思是招式成功使出之后的复数输入。追加一词亦可用做其它的形容，例如“追加攻击”。

★**攻击判定**角色使出招式时，能够攻击对方的有效范围距离，而此范围便会称为攻击判定，一般情况下也会包括投技的有效范围。

★**相杀**意思即是双方同时做出攻击并同时击中对方。

★**无敌**不会受到任何攻击的形容，通常都是配合不同的词语使用的，例如“无敌时间、无敌判定”。

★**上/中/下段**意思是攻击判定的属性，中段是必须站立防守的，下段是必须下蹲防守的，上段是站立或下蹲均可防守或回避。

★**DOWN**主要是形容角色状况的形容词，意思是角色受到攻击并倒地，一般情况下都是用作连接其它词语使用的。例如“DOWN回避”“DOWN攻击”等等。

★**浮空**在3D游戏当中的意思是被打至飘起，并存在攻击判定。

★**吹飞**状况形容词，意思是击中后被打至飞离，另有一说为击飞。一般来说是指一些特殊的攻击，令我方和对手分开一段距离。

★**目押**现在可能没有人不知道这个词语了，到处是草的目押连技。意思是按照指定的节奏输入，通常是指“接受输入时间”极短的固定连续技，需要玩家的准确度和节奏感。

★**捆技**投技的一种，当成功捕捉对手后可以做连打以增加攻击力。大部分的捆技都是接受攻击者的输入，故被攻击者之连打输入将会影响挣脱的快或慢，此技例如“陈国汉的D投”。

★**受身**在角色被击中后出现的硬直时间中作出指定的输入，成功的话角色便最快地回复作战状态的名词。

★**起上**角色被打至倒下时，恢复正常作战状态的过程。

★**空振**使出招式完全不接触到对手。

★**投技**基本投技词语，一般来说是不能以挡格来防御的捕捉系攻击，一般情况下均是有指定的攻击力，而且不会受修正值的影响。

★**指令投**主要是形容以特定指令输入的投技，而这个词语出现是因为通常指令投会有通常投技所没有的优势，故这个词语是用作分野两者使用。

★**连续技**意思是攻击者的连续攻击。而“连续技；的定义可以说是被攻击者会在强制的情况下完全被击中，反过来说，对方挡格时被计算机判定为强制挡格的亦可称得上是连续技。

★**连携技**虽然字面上有连续的意思，但其实“连携技”一词是指连续使出的

攻击技组合，而对手是能够在当中作出防守的回避。具体一点说是使出者的连续攻势，但其实组合中应存在着空隙。

★**通常技**是指单以按钮使出招式，当然也包括了蹲下、跳跃的简单方向杆操作。

★**特殊技**是指方向+按钮的招式，和必杀技的分别是特殊技通常是以“方向杆单一输入”＋“按钮”，而必杀技是需要较复杂的输入。

★**必杀技**需以复数输入才能使出的攻击技；而必杀技的特点是技属性会较通常技、特殊技为多。

★**飞行道具**意思是移动的攻击判定，部分格斗游戏之飞行道具会带有被攻击判定；但是飞行道具的共通点是飞行道具受到攻击后并不会影响到角色。

★**当身技**在招式使出后没有攻击判定，在一定时间内受到打击会自动使出招式。

★**打防技**使出后若对手攻击己方则表现为类似于挡身技的反击效果，若对手不攻击己方则表现为一般的必杀技。

(□文/不良少年)

系统篇

虽然很多的出招表都详细地解说了系统，但是，实战中还是要充分利用系统。所以，对于系统的理解是至关重要的。

① 跳跃

对于kof来说，跳跃是十分重要的。因为，很多的行云流水般的进攻都是从跳跃开始的。跳跃发动强力进攻，正确的跳跃也可以为防守奠定基础。02应该是kof历代最快的一作，而且有很多无耻的人物有着无赖的气功，有的还有距离判定关系，所以正确的跳跃至关重要。我们的目标是将伤害减小到最小！！

总的来说跳跃分5种，无残像的3种：前后小跳、中跳（包括直跳），带残像的小跳 和带残像大跳。

首先我要说明，这5种跳跃都可以躲避来自athena的气功（02athena的气功算是最讨厌的了，这里主要以这个为对象研究），但是效果就不一样了。02的athena24a/c很无赖，出招收招都快。a的气功慢得要命，c的还贼快，而且有强力必杀对空（曾经把无敌的leona的2624c打下来，不过只是在出的瞬间无敌，其他时候都没有无敌），所以，一定要用小跳来躲避气功，不给对手623a，或者（624）*a/c的机会，或者说骗对手出漏招。所以说，一定要练习好小跳躲避athena24a的能力，或者说运用好正确的跳跃。







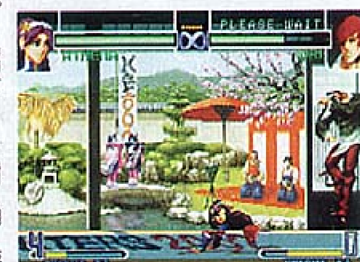
小跳，顾名思义，跳跃的高度不高，可以形成连续的进攻、二择等，使对手接近破防状态。小跳，无论进攻还是防守。都是十分必要的。有时候可能因为紧张，在关键的时候没有能够使用小跳躲避对手的进攻，而错失机会。

中跳，我用的不多，但是，对于一些落地快的人（就是同时起跳，先落地的人，如8神），在对付有强力2c的人的时候，就可以压制对手。拿8神vs clark举例子，如果8神连续2次小跳jc，第一次低点出招，第二次高点出招，如果第3次还是小跳c，那么对方5c就可以在8神出jc以前打出counter然后623a/c>26a/c（曾经在日本对战录像里面看过）。所以说，中跳，对于某些角色来说，是很重要的。（当然，在实战的时候，那就看心理了。猜中对方的跳跃，自己用适合的跳跃攻击打击对手，这里说的片面一点了）





中跳里面，有一种8方向的跳跃，叫做直跳，很多人物在直跳都是有特殊的动作的。比如龙二8d是横向远距离踢的动作，可以很好地封对手跳跃。中跳主要是用来防守空中，或者在进攻的时候，偶尔来个直跳骗对手2c，打时间差的。



带残像小跳，跳跃距离远，高度低。和小跳有同样加快进攻节奏，丢路的作用。通常在非放返的时候都用这个跳连续进攻，因为jc,jd等造成对手硬直，也使得自己和对手拉开了距离，所以就要使用长距离跳跃。事情没有绝对的，只要是小跳都会被对方抓住机会，打出counter，所以尽量采用安全跳跃，而面对对方角色的不同，自己用的角色不同都有所差别。

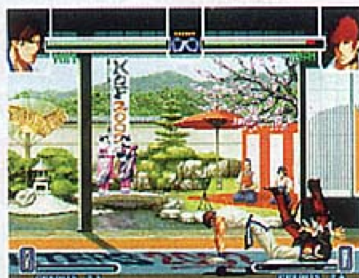
ps：还有一种特殊的，就是44，这个我在实战的时候也用过。比如说对方大门把我逼在角落。对方66过来，要用投技投我（前提已经判断出来），44可以完成躲避投技并且反击的效果，逆转被动局面。而且44可以躲过一些人的2d，或者连续的出招，出现破绽。比如对方k5c>6a，这时候如果44造成中了5c而6a出来了，却不能再出招了。利用这个破绽，就可以看准时机，给对手最强力的一套连招。

② 前冲

前冲同样可以加快进攻节奏，跑得快的人物，可以在对方8c/d封跳的时候跑到对手背面反击。但是前冲也有缺点，就是惯性。刚刚使用前冲的时候2、3步的距离才能停下来，也就是说这时候是没有防御的，但是可以紧急回避。

③ 不能防御！！

这里说的就是运用角色c/d投，造成对手背对自己，然后中跳或者大跳攻击，这时候即使对方拉4，也是不能防御的。这个时候的跳跃是安全跳跃，对手即使出招也是在逆向状态下，除非在背面有判定的招数，才有可能打到自己。熟练掌握这招，可轻松拿下对方一套连招。当然，如果继续运用有down攻击性质的连招，可以形成伪无限连。





内容未完，下期待续。



随着北美市场日式动漫的不断升温。一些若干年前的经典动漫作品逐渐成为了厂商竞相制作的焦点。龙珠热潮还不见有衰减的趋势，幽游白书（以下简称为"YUYU"）的同名游戏时隔数年后又被搬上了游戏平台。在众多玩龄比较大的玩家心目中，MD时期的"魔强统一战"绝对是YUYU系列中最为经典的一部作品。而如今家用机的机能已经得到了大幅度的强化。玩家渴望可以再次找到当初多人酣战时的爽快感。也理所当然的对本作给予了比较大的期望。这款由Digital Fiction公司开发，Atari负责发行的YUYU游戏的最新作"暗黑武道会"改编自原著中最为精彩的一段情节:与户愚吕弟之间的战斗。游戏的类型同样是大家所熟悉的FTG。由于采用了卡通渲染技术。游戏整体的画面感觉非常的好。虽然在人物的建模和背景的处理上并没有非常细致的刻画细节，但是却非常接近原著的感觉，尤其是在人物的动作和招式上。语言上虽然变成了英语,但却丝毫没有破坏人物在玩家心目中的形象。剧情模式中穿插的大量制作精美的动画也一解玩家的怀旧之情。只不过作为一款FTG游戏，本作在操作感和平衡度上还处在一个比较幼稚的阶段，经不起深入的推敲。但是丰富的游戏模式和大量的收集要素很好的弥补了不足。如果玩家是个YUYU的FANS。尝试一下本作一定不会让您失望。

模式概况

本作为玩家准备了包括生存模式、团体模式等多个游戏模式。但是收在的是无需质疑的 模式 而暗黑武道会模式是游戏的重头。玩家可以按照原著的剧情随着幽助众人一起体验一下从弱变强，逐渐击败强敌的感觉。在这个模式下包括几乎游戏的所有要素。例如训练关卡，组队战等等。还有许多按照原著情节特殊制作的关卡。玩家在游戏时会倍感亲切。

游戏在单人对战时仍然采用通常FTG中的三局两胜制。而组队模式则是一局定胜负，不过可以随时换人。（换人的方法是按R3键）任何一方的队员全部战斗不能时才算告负。美中不足的是换人时有比较明显的延迟，多少影响了玩家游戏时的心情和游戏的流畅感。



如今的FTG游戏，厂商越来越开始注意到练习模式的重要性。能否使玩家快速地了解到游戏的系统以及角色的使用方法，练习模式制作的好坏起到决定性的作用。本作的练习模式虽然只是提供了角色的出招表。但是对于本作来说也已经足够了，玩家可以在这里熟悉自己喜欢角色的招式。练习熟练以后就可以在其它模式中大展身手了。

另外"印章战"是本作另一个非常有特色的游戏模式。虽然只是一个MINI游戏。但是丰富的游戏性和收集要素多少弥补了本作正统模式耐玩度不够的缺点。本文将在后期专门介绍这个MINI游戏的玩法。

系统浅析

作为一款FTG，最最重要的当然是它的系统了。本作在系统上算得上是中规中矩。借鉴了一些日式的FTG游戏。严格上讲本作应该算是一款3D的FTG游戏。游戏中玩家可以利用手柄8方向键控制角色在场景中自由的移动。而且引入了闪避和起身攻击等3D FTG中常用的要素。闪避最大的作用就是可以躲过很多飞行道具，如幽助等人的灵丸。但是对于部分人的半回旋技是否有作用笔者并没有测试出来。有半回旋技必然就会引起足位的变化,但是比较可惜的是本作并没有将足位引入到游戏的系统中。所有的人在对战

基本技能分为——

△键强攻击 □键弱攻击 ○键脚攻击 ×键防御

特殊攻击又分为——

乱舞攻击：多数为一个键的按住，虽然伤害比较大，但是被防住后的硬直时间极长，非常不利。

灵力/妖力攻击：攻击力比较高，但是消耗灵力/妖力槽的能量，而且一般的发动时间都比较长。

连续技：伤害值非常大，是本作中最有效的攻击手段。但是不同于一般FTG的连续技。本作中角色的连续技都是固定好的，玩家无法进行自由的拆组。这些攻击大多为多段变化的，防御起来比较困难，有些时候还有吹飞效果，可以直接将角色打出擂台，取得胜利。

在人物的血槽下面有一条代表灵力/妖力的能量槽（因人而异）。一些特殊攻击就需要消耗掉一定的灵力/妖力，而某些技能又是必须灵力/妖力达到一定程度才能够使用的。灵力/妖力攻击一般的伤害都比较大，而这些攻击又多是以飞行道具为主。所以如何对付这些技能就成为了一个玩家必修的课程。在应付如灵丸这样的攻击时可以用三种方法避免受到伤害：一是闪避，向任何方向均可。但是必须要做出先读，否则很难闪避成功。二是跳跃，如果配合一些角色的空中技能，可以在对方攻击时做出适当的反击。三就是防御。这其实是最稳妥的方法。但是因为对方类似的攻击发动时间和硬直时间都很长，如果不抓住这样的机会攻击对手实在是有些可惜。



另外一些人物还存在一些固有的特殊状态，如藏马的妖狐变身，飞影和桑原的持刀状态等等。在这些状态下都有他们自己的特殊技能，需要玩家去掌握。

虽然本作的系统还是相当的简单，但是实际上游戏起来却感觉总是非常别扭。主要是游戏的手感并不是很好，甚至连提前输入都不支持。防御状态下的硬直时间过长，并且无法通过CANCEL的方法出招，这实在是有些匪夷所思。人物的大部分招式都给人一种打起来很笨的感觉，主要还是硬直时间的问题。在多段攻击的判断上也比较混乱，很多时候都无法通过目押来判定对方攻击哪个段位。如果说以一款3D FTG的标准来衡量本作的话，那么绝对是不及格！

出招参考

本作中主要使用的五名主人公是玩家所必须掌握的，因为在暗黑武道会模式中他们都必须出场。这里列出他们的出招表，供大家参考：

幽助（YUSUKE）

招数名称	方法
JAB	□
HIGH PUNCH	→+□
PUNCH	△
KICK	○
SPIN KICK	←+○
LOW JAB	下蹲状态□
LOW KICK	下蹲状态○
SWEEP	下蹲状态←+○
UPPERCUT	下蹲状态△
ARROW KICK	←→○
RAPID FIRE KICK	○键长按
RAPID FIRE PUNCH	□键长按
RAPID FIRE STRONG PUNCH	△键长按
SLIDE	奔跑状态○
SPIRIT GUN	→+R1
SPIRIT SHOTGUN	←+R2
JUMPING SPIRIT GUN	跳跃状态R1
SPIRIT CUFFS	←→+L1
DOUBLE SPIRIT GUN	←→+R1
HARD STRIKE	↑←+○
HARD STRIKE CHAINED	↑←+○…○
HARD STRIKE CHAINED TAKEOFF	↑←+○…○…→+○
APPRENTICE' S RISE	下蹲状态←→+○
SMALL FURY	→←+□
MASTER TAKENOFF	→←+□…→+○
AVENGING PUNCH	→←+△
AVENGING PUNCH CHAINED	→←+△…○
AVENGING CHAINED TAKEOFF	→←+△…○…→+○

幻海（MASKED FIGTHER）

招数名称	方法
PALM STRIKE	△
RAPID FIRE KICK	○键长按
SCISSOR KICK	→+○
SLIDE	奔跑状态○
SPIN PUNCH	←+△
RAPID FIRE PUNCH	□,□（第二下长按）
SPIRIT GUN	→+R1
JUMPING SPIRIT GUN SPIRIT SHOTGUN	跳跃状态R1 ←+R2
SPIRIT WAVE ORB	←+R1
SPIRIT REFLECTION BLAST	↑+R2（长按）
REGENERATE	↓+R1（长按）
OLD TRICK	→↓←+△
MASTER'S MARK	[illegible]
MASKED PAIN	[illegible]
PAST RETRIBUTION	下蹲状态→○
MENTOR' S FOCUS	下蹲状态→○…←○

藏马（KURAMA）

招数名称	方法
HIGH UNCH	→+□
ROSE WHIP WHIP REPEL	→+L1 ↑+L1
ARROW KICK	←→○
RAPID FIRE PUNCH	□键长按
RAPID FIRE STRONG PUNCH	△键长按
WILD SWEEP	下蹲状态[illegible]
ROSE DARTS	→+R1
ROSE RAIN	↑+R2（可长按）
[illegible]	[illegible]
JUMPING ROSE WHIP	跳跃状态R1
THORN ATTACK	↓→+△
THORN ATTACK KICK OUT	↓→+△…←○
SPINE PAIN	↑→+□
SEED RISE	↑→+□…○
STRIKE ON YOU	[illegible]
WHIPLASH	→←+□+R1
YOKO KURAMA	↑+L2（变身成妖狐）
DEATH RAY	→+L2（妖狐状态）
DEATH RAY FLYING	跳跃状态R1（妖狐状态）
DEATH TREE	↓+L1（妖狐状态）

桑原（KUWABARA）

招数名称	方法
SWORD ON	R1（结束后变成次元刀状态）
SWORD OFF	R1（次元刀状态）
HIGH PUNCH	→+□
RAPID FIRE PUNCH	□键长按
RAPID FIRE STRONG PUNCH	△键长按
SWORD SLASH DOWN	↓+△（次元刀状态）
SWORD DIRECT LOW	下蹲状态○（次元刀状态）
SWORD GET LONGER	→+L1（次元刀状态，可长按）
SHRAPNEL SWORD	→+R2（次元刀状态）
POWER OF LOVE	↑+L2（次元刀状态）
JUMPING SWORD GET LONGER	跳跃状态R1（次元刀状态）
PUNCH EVERYWHERE	→←+□
CRASH WAVE	→←+□…↓+△（结束后变成次元刀状态）
SLASH AROUND	→←+△（次元刀状态）
ALL OUT	←→+○
ROUND UP!	←→+○…←+○

飞影（HIEI）

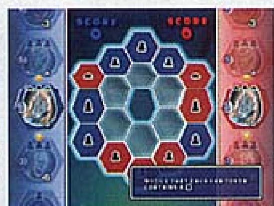
招数名称	方法
SWORD ON	R1（结束后变成持刀状态）
SWORD OFF	R1（持刀状态）
HIGH PUNCH	→+□
RAPID FIRE KICK	○键长按
RAPID FIRE PUNCH	□键长按
SWORD DASH	→+○
SLASH DOWN	↓+△（持刀状态）
SLASH UP	下蹲状态→+△（持刀状态）
SWORD DOWN	↓↑+△（持刀状态）
DRAGON OF THE DARKNESS FLAME	←→+L1（持刀状态）
TELEPORT	R2（持刀状态）
DRAGON RISE	↑→+□
FIST OF THE MORTAL FLAME	跳跃状态R1
SLASHING FLAME	↓→+△（结束后变成持刀状态）
BLACK FIRE KICK OUT	←↓+□（持刀状态） ↑→+□…○
SLASH DOWN COMBO	↓→+△…L1（结束后变成持刀状态）
MORTAL WAVE	←↓+□…↑+△（持刀状态）

"印章战"基本规则解说：



在游戏中无论玩家完成什么模式，游[illegible]个印章，玩家可以依自己的喜好将印章分配到A、B、C3个组里去。而具体的印章资料可以到TOKEN GAME中查看。

在进行"印章战"之前，玩家要先从组里选择出9个印章，其中一个"锁眼"两个"锁眼"三个"锁眼"的各三张。



如图，游戏是在这样的一个地图中进行的。外面的一圈空格为FAN区域。不能放印章。

当玩家往中间的6个空格处放印章的时候，需要看好印章的"锁眼"个数，拥有一个"锁眼"的印章周围必须要有一个己方颜色的FAN区域的空格，而有两个"锁眼"的就需要两个了，以此类推。



像上图这样将印章放在左下方，而它的左边正好有两个蓝颜色的FAN空格，这样就可以了。

注意看印章上的左边和右下角的数字。其中右边的数字代表的是这个印章的生命值，安放上印章后己方的总分也会增加。而右下角的数字是伤害值，也就是攻击其它印章的时候可以减少对方的数值数。



如果双方的印章靠在一起时就会发生战斗，由己方印章的生命值减去对方的伤害值，得到的数值变成己方战斗后的生命值，如是负数则全部归为0。印章的生命值发生变化也就影响着整体分数的变化。



如果是一个印章周围有两个对方的印章，那么就要将两个对方印章的伤害值相加再减去，最后得到的才是自己的生命值，相对应的对方的两个印章都会受到伤害。



这样直到六个空格全部放满后比较双方的分数，分数高的一方就会取得胜利。以上就是"印章战"的基本规则，实际玩起来还要更复杂一些，玩家们努力收集齐所有印章吧！

作者/ GUGU 责编/小沛

足球学堂 拼 14 来吧！ SOCCOR SEMINER



WORLD SOCCER Winning Eleven 8

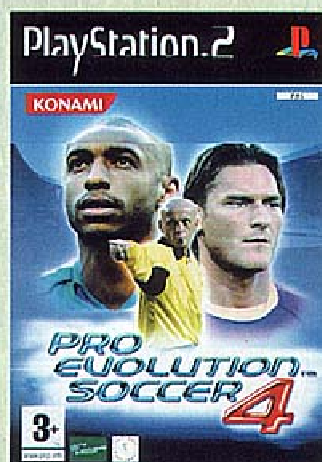
世界足球 胜利十一人8

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.8.5
	类型：[illegible] 价格：[illegible]日元	其他：

■文/完全实况攻略组 NO.20 编排/小帅

《PES4》最速试玩感想

EA出品的《FIFA》系列取得的辉煌成就充分证明了欧洲足球游戏市场的巨大。KONAMI为在这巨大的“蛋糕”上分一杯羹，而逐渐扩大了《WE》系列在欧洲的宣传攻势，请来了亨利和托蒂等当今世界著名球星做代言人便是KCET全力抗衡EA的一大举措。在大打球星牌产生的连带效应同时，系列的最新作《WE8》的欧洲版《PES4》也乘着这股东风抢先于《FIFA 2005》之前发售。



在笔者把玩游戏数小时后最明显的感想便是《WE8》为人诟病的跳帧现象在《PES4》中得到了较大的改善，在公认拖慢最严重的米兰双雄主场圣西罗球场出现“慢动作”的几率已大大减少。在画面方面，本作的画面效果和《WE8》是完全一致的，令人惊喜的是，细心的游戏制作人为一些著名球星修正了最新的容姿，甚至部分球员的面部帖图被重新制作，使他们的拟真度得以大幅度的提升。另外意甲登场球队根据04－05赛季作了全面的调整，部分俱乐部的球衣还根据最新赛季的样式作了一定修改，此外还相应地加入了一些场边的广告牌；默认的比赛用球也由PELIAS改为更能吸引欧洲玩家眼球的ROTEIRO（航海日志）。而且游戏还按照今夏的球员转会情况进行了一定更新，我们可看到欧文和萨穆埃尔已在皇马阵中，巴塞罗那购买的几名大牌也悉数加入。

除却这些外在的东西以外，细心的制作人为迎合欧洲玩家追求爽快的游戏风格而对系统作出了一定的修改。历来《PES》系列就与《WE》系列的手感略有不同，本作也不例外，游戏整体的节奏比《WE8》稍快。并且射门力量增大，准确度提升，守门员反应速度和扑救能力下降都促使本作进球将比《WE8》更容易。



◆1.CG动画的皮球换成了航海日志。◆2.开场画面进行了全新的更换。◆3.意甲俱乐部球队根据04－05赛季调整为20支球队，追加了墨西拿(Messina)、巴勒莫(Palermo)、卡利亚里(Cagliari)、利沃诺(Livorno)、亚特兰大(Atalanta)和佛罗伦萨(Fiorentina)等升班马，去除了安科纳（Ancona）、恩波利(Empoli)、佩鲁贾（Perugia）和摩德纳（Modena）等几支降级球队。◆4.古[illegible]到巴萨门下。◆5.球衣换成了最新的款式。◆6.《PES4》一大优点便是不用下载存档就补丁都能享受英文的资料和界面。◆7.《WE8》最不相似的球星这回终于换回“原貌”了。◆8.劳尔的发型也更新了。

以上所说的是关于PS2版《PES4》的情况，对近来放出的XBOX版《PES4》非正式的版本，有以下几点感想：（敬请各位留意正式版推出后笔者更详尽的续报。）

1：支持480P模式，画面更清晰，但总体效果差别不大。

2：读盘和记录速度比PS2版本的要快很多。这得益于XBOX用硬盘作记忆的载体。

3：拖慢现象完全解决，选任何球场即使同屏人数再多，也不会出现拖慢。

4：XBOX手柄黑白键取代了原PS2版的L2和R2，使游戏整体的操作方便性大打折扣。







◆9.XBOX版独有的最激动人心的模式，期待网上对战的一天。◆10.罚角球时，不再受到拖慢的困扰了。◆11.新的场边广告牌。

传球（上）

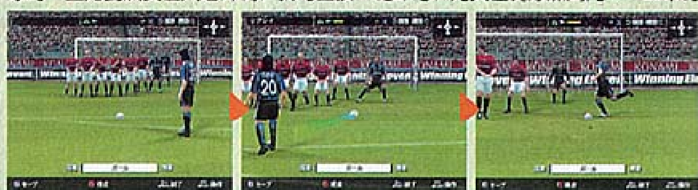
齐达内渗透力极强的短传，小罗纳尔多极富创造性的传球，贝克汉姆导弹式的长传都是当今足球世界最具代表性的。《WE8》系统的改革使传球的自由度更高，纵使我们通过自己的双手也能一一实现以上这些绝妙的传球。接下来“完全实况攻略组”为大家讲解的便是传球在游戏中的应用完全攻略。

在游戏中，传球主要围绕×、△、○和R3等键位的操作。由于版面原因，本期将首先对×和△键作相关研究，○和R3键的详细攻略还请各位留意下期的《足球学堂》。

●×：不同情况下，单按×键会有不同的效果。其一为传地面球。本作当玩者长按×键时，球员会作大幅度摆腿的动作将皮球直接传给出脚角度同一直线上处于后点的队友。这种传球方式，在大多情况下都会伴有传身高球的效果，接应球员会自动跑位至皮球落点位置上。其二为在接高空球时按此键会作头球摆渡。

一：短按×键传球的图片演示

在2004年第15期的足球学堂中，我们曾经介绍过这一短传技巧，只要在罚任意球时一旦见到队友在人墙外侧，就马上按×键即可，尤其在罚球点离门17～20米时



使用效果极佳，不仅传球准确度高，而且对方也难以防范。在《WE8》中，这简直可以说是种近乎无赖的招式，不过既然效果好，用用也无妨啦。

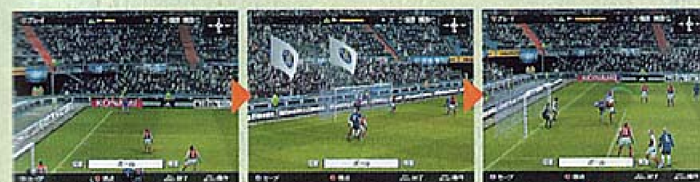


二：长按×键传球的图片演示



◆1：卡洛斯下底传中，只见劳尔有利的射门角度已被守门员完全封堵。◆2：长按×键将皮球传往后点的罗纳尔多上。◆3-5：运足能力极强的“肆罗”果然不负众望，以一记高难度的转身左脚抽射洞穿对方的大门。

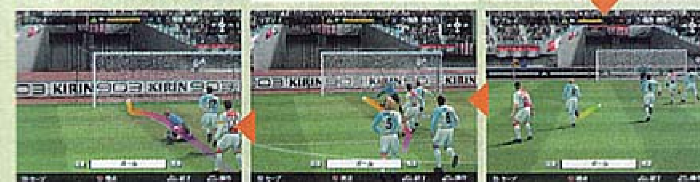
三：头球摆渡的图片演示



本作头球摆渡传球的准确性和效果比前作更好，在球员没有身高优势的情况下利用头球助攻完成攻势也是《WE8》的重要技巧之一。

●L1+×：传球者在传出皮球后自动向前跑位，接应球员在接到皮球后可选择回传作二过一配合或接其它任意动作达到假二过一，欺骗对方的防线的效果。由于本作球员的前插意识更积极，因此时机运用得当的话，二过一的效果比前作更佳。

【二过一的图片演示】从上面的进球可看到，范德法德在传出皮球后积极地前插跑位，而接应的球员并不急于将球立刻回敲，反而利用盘球转身吸引两名防守球员的包夹，待范德法德抢占到有利位置时传出身后球，让范德法德完成



这最后的一击。可见传接球的运用时机对二过一的重要性。

●△：传身后球。本作长按此键也会有和长传×键差不多的效果。

●L1+△：传离地的身后球。同样地，因为本作球员的跑位更趋合理，前插的意识也更强烈，因此高空身后球的作用也被突现起来。尤其前锋在起动并且与对方后卫几乎并排的时候使用效果极好，经常会出现皮球过顶，并且前锋也将对方后卫挤开的情况。

下面的进球演示便是在劳尔鬼魅般的变向跑位摆脱后卫，从而出现单刀的机会轻松中的。

【二过一的图片演示】



自《WE7》出现实名俱乐部开始，游戏里便出现了越来越多在俱乐部和国家队样貌不同，但资料却一样的重复球员。当中最著名的当数戴维斯，斯塔姆等荷兰球员，他们在俱乐部和国家队中，从外貌上看甚至判若两人。实际上，这些球员的重复并非一些玩家所说的游戏数据库出现问题或BUG，而是因为KCET为避免球员的授权纠纷（注）而不得不为之的一种折中手法。众所周知，《WE》系列一直未能得到荷兰、德国、捷克等几国足协的官方授权，因此这些国家的国家队球员是无法在游戏中以实名的形式登场的。但如果这些球员所效力的俱乐部是KCET已经取得授权的，则这些球员便理所当然地以实名登场。正因为这样的原因，并且KCET在《WE8》又取得了荷、意、西三个甲级联赛的授权，故此游戏中出现了为数不少的重复球员。

解决球员重复的方法很简单，我们只要将俱乐部的“真球员”换到国家队中就可以了。以戴维斯为例，首先进入EDIT模式，选择“メンバー登场，进入“ナショナルチーム”选择在荷兰国家队中的“假戴维斯”，然后在右边弹出的荷兰球员列表中搜索出“真戴维斯”替换即可。这样在比赛中，我们就可以看到真实样貌的戴维斯在球场上驰骋了。以下是《WE8》所有重复的球员列表：（带●的重复球员两者之间部分能力有略微不同，其中日本和韩国球员能力差别较大。）

球员	国家队/俱乐部
Van Der Sar	荷兰/富勒姆
Stam	荷兰/拉齐奥
Reiziger	荷兰/巴塞罗那
Van Brockhorst	荷兰/巴塞罗那
Van Bommel	荷兰/埃因霍温
●Cocu	荷兰/巴塞罗那
Davids	荷兰/巴塞罗那
●Snijder	荷兰/阿贾克斯
Bosvelt	荷兰/曼联
Seedorf	荷兰/AC米兰
Van Der Vaart	荷兰/阿贾克斯
Van Der Meyde	荷兰/国际米兰
Van Nistelrooy	荷兰/曼联
Kluivert	荷兰/巴塞罗那
Overmars	荷兰/巴塞罗那
Robben	荷兰/埃因霍温
Makaay	荷兰/拜仁
Lehmann	德国/阿森纳
Worns	德国/多特蒙德
Ramelow	德国/勒沃库森
Schneider	德国/勒沃库森
Ballack	德国/拜仁
Kehl	德国/多特蒙德
Jeremies	德国/拜仁
Hamann	德国/利物浦
Klose	德国/凯泽斯劳滕
Tudor	克罗地亚/尤文图斯

球员	国家队/俱乐部
Simic	克罗地亚/AC米兰
Prso	克罗地亚/摩纳哥
●Rosicky	捷克/多特蒙德
●Nedved	捷克/尤文图斯
Koller	捷克/多特蒙德
Stankovic	塞黑/拉齐奥
Kovacevic	塞黑/皇家社会
●Kezman	塞黑/埃因霍温
Milosevic	塞黑/塞尔塔
●Giggs	威尔士/曼联
Bellamy	威尔士/纽卡斯尔
Diouf	塞内加尔/利物浦
Cordoba	哥伦比亚/国际米兰
稻本润一	富勒姆
小野伸二	费耶诺德
中田英寿	博洛尼亚
中村俊辅	雷吉纳
高原直太	汉堡
柳泽敦	桑普多利亚
广山望	蒙彼利埃
宋钟国	费耶诺德
李荣杓	埃因霍温
朴智星	埃因霍温
车杜里	法兰克福
薛琦铉	安德莱赫特
李天秀	皇家社会

注：关于游戏引发出的足球运动员最著名的授权纠纷案是出现在EA的《FIFA》系列上。当时状告EA甚至要求赔偿一百万美金的球员便是大名鼎鼎的德国守门员卡恩。他指出EA在未取得他的同意后，擅自在其制作的游戏上使用了“卡恩”的这个名字和形象。最后，汉堡地方法院判卡恩胜诉，EA为此付出了数十万的赔偿费，并且还被勒令其以后的游戏中不得使用卡恩的姓名以及肖像。

MARKET WIND VANE

市场风标

价格最速报

10/6—10/20

由于游戏零售店鱼龙混杂，很难保证其广告可信度，因此本刊停止刊登专卖店邮购信息。同时，为了方便各位玩家在购买主机和周边时有一个相对客观的价格参考，特推出“市场风标”栏目。应不少读者的要求，本栏目会加强在近期热门游戏方面的关注，方便大家支持正版软件。

责编/北斗

注目：小神游GBASP即将于10月27日全国正式发售，价格为668元!!



本期游戏市场最能振奋我国玩家的消息莫过于神游公司向外界宣布小神游GBASP的正式发售！相较于GBA，SP在背光功能上的改进以及外形设计上的时髦，无疑更有利于进行市场推广；推出行货版的GBASP也一直是我国玩家们的心愿。这次神游公司的举措是实实在在的为我国游戏事业以及我国玩家做出了一大贡献。价格方面，小神游GBASP官方定价为668元，内含机器一台以及充电锂电池一块。据悉，该机器完全兼容之前发售的所有GBA游戏，神游公司方面也会随后发售不少的中文游戏。另外，由于小神游GBASP采用的是220V充电电源，大家不必再购买电源转换电压了。售后服务方面，神游公司保证“15天保换，1年保修”，同时玩家的资料会被保存到官方的专门数据库并享受到一系列的增值服务。再有就是小神游GBA也推出了“瓦利欧寻宝记”的538元同捆版本。最近有意购买GBASP的玩家建议购买行货版本，性价比较高，而且终于有了售后服务的保障。

	图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
→		PS2 39001	1480	1480	1480	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PS2 50000	1560	1560	1550	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		PS2 50001	1550	1530	1530	主机+手柄1只+AV线+电源线
↑		PS2 50006	1550	1540	1530	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PS2 50007	1450	1450	1440	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PS2 50009行货	1988	1988	1988	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PS2 55006GT4限定版	1550	1560	1540	陶瓷白主机标准配置(无游戏)
→		PS2手柄	160	160	160	黑色
→		PS2行货手柄	200	200	200	银色
→		EYETOY套装/摄像头	400/270	410/275	400/270	专用摄像头+EYETOY · PLAY
↓		PS2记忆卡	145	145	140	8M
→		PS2行货记忆卡	170	170	170	8M
→		PS2限定记忆卡(生化)	155	155	155	机战MX、GT4、随身玩伴、索尼克、太鼓达人、大众高尔夫4、狂野冒险F、高达Z等
→		PS2分量(行货/组装)	190/15	190/15	190/15	——
→		PS2 S端子线(行货/组装)	210/15	210/15	210/15	——
→		PS2 D端子线	240	250	245	——
→		PS2四分插(行货/组装)	120/35	120/35	120/35	——
→		PS2专用摇杆	120	150	125	——
→		GT FORCE	1450	1500	1500	——
→		XBOX港版	1560	1560	1530	主机+手柄1只+AV线+电源线
↓		XBOX水晶版	1770	1770	1750	水晶主机+水晶手柄2只+AV线+电源线
→		XBOX绿光限定版套装	1780	1790	1760	限定主机标准配置（手柄X2）+XBOX LIVE通讯套装+机甲先锋+MOTO GP2
→		XBOX手柄(原装/组装)	240/125	250/130	230/125	——
→		XBOX记忆卡	150	160	150	——
→		XBOX连机线	150	165	145	——
→		XBOX S线(原装/组装)	150/15	155/15	150/15	——
→		XBOX分量端子(原装/组装)	220/20	235/20	210/20	——
→		GC美版	980	990	980	主机+手柄1只+电源线
→		GC手柄	160	165	155	——
→		GC无线手柄	340	350	355	——
→		GC记忆卡（251格）	150	150	150	——
→		GC限定记忆卡	160	180	155	梦幻之星
→		GC－GBA连接线	80	75	80	——
→		GBP	360	365	360	——
→		GC分量线(原装/组装)	210/25	220/25	215/25	——

	图	主机或周边名称	北京	上海	广州	备注
新		小神游GBASP	668	668	668	小神游GBASP+电池
新		小神游GBA	538	538	538	小神游GBA+瓦力欧寻宝记
新		口袋妖怪绿宝石限定版SP	1000	1000	980	限定版GBASP+电池
→		SP专用充电电池包	55	55	52	——
→		GBA超级记忆棒	49	49	49	4M
→		XG2(128/256M)	295/405	310/415	305/400	烧录器+烧录卡+连接线
→		EZ2(256/512M)	530/820	540/840	540/830	烧录器+烧录卡+连接线
→		EZFA	540	540	530	烧录器+烧录卡+连接线
→		GBALINK(128/256M)	330/440	335/450	330/430	烧录器+烧录卡+连接线
→		EWIN(256M)	530	540	535	烧录器+烧录卡+连接线
↓		GBA电影卡	160	165	165	未含CF卡
→		PSONE101	530	535	520	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		PSONE102/103	520/520	520/530	520/515	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		神游机	598	598	598	神游机+神游卡+电源+AV线
→		共游盒	350	350	350	共游盒+共游机+连线
→		DC美版/日版	340/280	350/300	350/300	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		DC手柄	48	50	50	——
→		DC记忆卡	48	50	50	——
→		PS2 39001	1000	1050	980	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		GC	750	780	780	主机+手柄1只+电源线
→		XBOX	1200	1220	1180	主机+手柄1只+AV线+电源线
→		GBA	400	400	400	——
↓		GBASP	600	610	600	GBASP+电池
新		火炎纹章·圣魔之光石(GBA)	350	360	350	——
新		回转瓦里奥(GBA)	350	360	350	卡带内置震动感应装置
新		口袋妖怪·绿宝石(GBA)	380	380	380	——
新		剑风传奇限定版(PS2)	1020	1050	1020	附送男主角模型及屠龙剑手机挂饰
新		神乐传说(PS2)	450	460	450	——
→		生化危机爆发 档案2(PS2)	460	470	460	送原装海报
→		幻侠乔伊(PS2)	460	470	460	——
→		幻想水浒传4(PS2)	450	460	450	——
→		实况足球 胜利十一人8(PS2)	460	470	450	——
→		寂静岭4房间(PS2)	450	460	460	——
→		异度传说2(PS2)	450	450	450	——
→		天诛红(日文/中文)(PS2)	430/450	440/450	430/450	——

■PS2及周边 ■XBOX及周边 ■GC及周边 ■行货小神游 ■GBA及周边 ■其他主机及周边 ■二手主机及周边 ■热门正版游戏

※凡未做特别标记的物品均为原装，掌机周边均为国产，所有价格单位为“元”。以上价格为本刊调查结果，与市面价格略有出入，请读者以实际价格为准。

飞　月　邀　你　一　起　品　尝

三栖下午茶

舞空的斗剧　十年龙珠情

十年是一个什么概念，
虽比不上沧海桑田，但也足以翻天覆地，
十年之情，坚比磐石，十年龙珠情……

找不出合适的词来描述我与《龙珠》的感情。在十年之前，我还只是一个小P孩的时候，看《龙珠》就已经成为了我生活学习之余的最大乐趣之一，而这十年以来，对于《龙珠》的感情是有增而无减的。《龙珠》带给我童年的笑声，但在那时，看一本《龙珠》都是一件不容易的事，虽说仅是一本1.9元的《龙珠》，但已经就足以让我可望而不可及了，不过，即使是这样，我还是想尽一切的办法去看《龙珠》，缠着父母买，赖在店里看，与同学交换着看……就这样用了几年的时间才将整套的《龙珠》给看完了。现在想想，真是很佩服自己当年的这种毅力，如今是早已没有了这份执着，取而代之的是花了大笔的钱买来的整套的动画，也只是放在抽屉中不见天日，这样一来，也还真成了收藏品了。与《龙珠》的故事千千万，如果要说，十日十夜也讲不完，不过在我印象中最深的就要数那时的我在漫画氛围的影响下而去学画画的情景。记得当年常常就是有事没事，拿出一纸就对着漫画来画，当然画的都是一些赛亚人的形象了，刺猬头、能量罩、战斗服……不过画的水平也实在是差得远了，但虽说如此，那一段时间的画画热情还是相当的高涨的，甚至于都将漫画家订为了自己的人生目标，只是忘了后来是什么原因也不了了之了，这也算是一个儿时梦想的破灭吧。喔，对了，在那时还有一样与《龙珠》相关的东西很流行，用现在的话来说，就算是一种周边了吧。龙珠的贴纸，大家应该是都有玩过的东西了。想当年，自己可是一角两角的慢慢地将钱集在一起，集够了再去买一大张的贴纸，一般都是五角至一元一张，上面画着悟空、贝吉塔等人的形象，相当的漂亮，买来后再把它们贴在课本上，久而久之，那些《语文》、《数学》的封面都被我贴得面目全非了，为此，还被父母狠狠的批了一顿，然后就再也不敢了，直至现在都是这样。……回头看看，当年的日子还是很值得回忆的。不过那时也没有想到，十年之后的今天，我还能再次的进入到龙珠的世界去，这一切，都要感谢BANDAI的《舞空的斗剧》。前面说的一切，都只是怀念一下当年与《龙珠》在一起的欢乐，现在，还是一起先来谈谈《龙珠》吧。

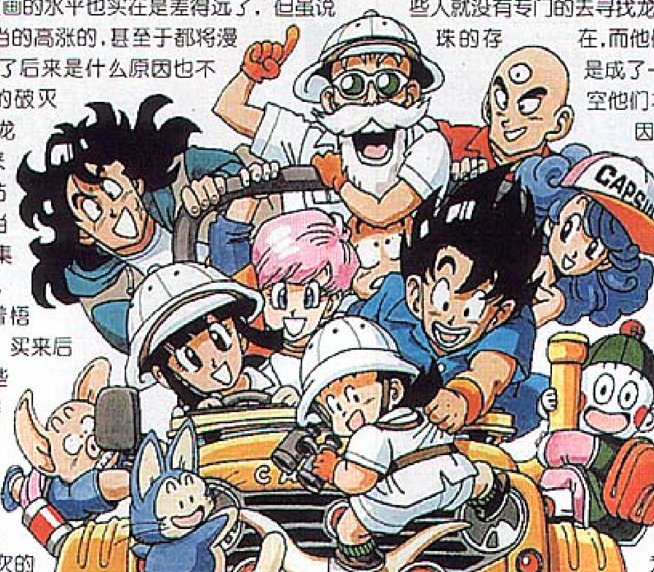


感动——重返龙珠世界

记得当年的《龙珠》有一卷的卷名就叫做《重返龙世界卷》，现在搬用它来做副标题，也算是怀念的一种形式吧。其实说对于《龙珠》，大家都是绝不陌生的了，而且《龙珠》的故事也不短，前面也说过了，如果要说，十日十夜也讲不完，我们还是找几个比较“核心”的话题来一起回忆《龙珠》的日子吧。

话题一 龙珠。相传在这个世界上，有着这样的七颗珠子，它们分别以一至七星作为标记，如果将它们全部集齐，再使用咒语，便会出现神龙，它能实现你的任何一个愿望。这就是龙珠。整个《龙珠》的故事就是围绕着龙珠而展开，虽说龙珠可以实现任何的一个愿望，但故事的重点并不在于找龙珠，而是阻止坏人去利用龙珠来做坏事。前期的妙饭大人想通过龙珠来征服世界；短笛、贝吉塔、弗利萨等人想用龙珠来永保青春，但这一切都被悟空给阻止了，试想如果让他们都达成愿望的话，那故事又要向一个怎样的方向发展呢？不过到了后期，像人造人、沙鲁、布欧，这些人就没有专门的去寻找龙珠了，或者换句话说是他们根本就不知道有龙珠的存在，而他们也没有要用到龙珠的地方，而这时的龙珠，只是成了一种战后恢复的工具，正是因为有龙珠所在，悟空他们才可以放心的去战斗。龙珠由神所创造出来，因为龙珠，而发生了一连串的事，有悲亦有喜。正是因为龙珠，悟空他们才会走在一起；正是因为龙珠，才会有《龙珠》的故事。





话题二 伙伴。在《龙珠》中，每一个人都在重视着自己的伙伴，每一个人都在尽着自己最大的力量保护着伙伴，为伙伴而努力，为伙伴而付出，一切都是无声的。但他们并不是天生就是伙伴，悟空、布尔玛、乐平、小林……他们是伙伴，但他们也是敌人。在最初的碰面，悟空所遇到的人有几个不是敌人？就连布尔玛，也只是利用悟空来寻找龙珠而已。但是随着故事的发展，大家在一起相处的日子的增加，潜移默化，相互帮助，最终都由敌对而成为了伙伴。在《龙珠》中成为伙伴的条件，都

是因为共同的敌人出现，大家为了共同的目标，被迫化敌为友，并肩作战，之后再被悟空所感染，从而成为真正的伙伴，一起保卫地球。甚至就连贝吉塔，一个赛亚人的王子，超级战士，自尊心极强的人也同样如此。大家一起来回忆一下最后对布欧的那场战斗，贝吉塔所说的那番话："卡卡罗特，你已经拯救了地球数次了，对吗？今次，就让我来肩负拯救地球的责任吧！"一个让人难以想像的场面，一个为乐趣、荣耀而战的人，最终也被悟空所感染，承认了悟空的力量，第一次的在为其他人战斗，伙伴的力量是无穷的。

话题三

最强。在《龙珠》中，每一次出现的敌人都自称最强，就连在后来弱得不堪一击的乐平，在第一次遇到悟空的时候，也是占着狼牙风风拳及饿肚子的悟空而称为最强。不过这些所谓的最强，最终也都被我们的英雄经过千辛万苦的重新修行而得以解决。但这并不是最关键的，主要的是每一次新出现的敌人都要比前一个敌人来得强，而且是强得很多，如此反观前一个自称最强的敌人，不是具有极大的讽刺意味吗。这个世界上究竟有没有最强？有没有人能自称最强？在整个宇宙中烧杀强掠的弗利萨，界王都对他感到害怕，但也只是被特兰克斯轻松打败；目空一切的沙鲁，在布欧眼中，估计也只会是落下个变成零食的下场吧。也正是所谓强中自有强中手，也许那些强敌都不是输给了悟空等人，而是输给了自己的自负、狂妄。而悟空之所以能够一次次的超越本以为的极限，也正是因为他从来都没有自大过，从来都没有认为自己是最强的，在每一次的来之不易的胜利之后，悟空仍旧在不断的锻炼着自己。这一点，可以说是悟天老师给了他一个很好的教导作用。只有骄傲自大才是最可怕的敌人，在这个世界上永远都没有最强，只有更强！

话题四

和平。赛亚人是一个战斗的民族，好战是他们的本性，但他们也希望和平。虽说《龙珠》的精髓之一也是精彩的打斗场面，但《龙珠》所要说明的是一个永恒不变的主题：和平。悟空他们究竟是为了什么而战？如果说在最初悟空修行只是为了强身健体，那么后来所做的一切就全都是为了地球以至宇宙的和平。"如果爸爸能够活着回来，一定还带你去钓鱼。""特兰克斯，从你出生到现在，爸爸都没有抱过你，现在就让我来抱你一次吧。""悟天，你一定是想让爸爸抱抱你吧。"……也许，和平的日子是平淡无味的、和平的日子没有战斗的那种激情、和平的日子会消磨人们的意志……但我们真正需要的还是和平。黑暗、破坏、恐惧……战争让人们饱受痛苦，妻离子散，背井离乡……战争只是阴谋家的游戏，他们全然不顾被害者的感受，以此为乐。我们绝不要战争！我们要一起捍卫永恒的主题：和平！

■文/卡氏创作组 雨中行



完 责任胡评乱谈 如果有来生，我还会爱上你

永远的圣斗士

偶然看到了一个怀念圣斗士的FLASH，超级好听的背景音乐，满屏幕缤纷的落英……若隐若现中，我看到了曾经熟悉的不能再熟悉的面孔……星矢、紫龙、冰河、阿瞬、一辉，还有曾经一度憎恨的雅典娜纱织，以及一直很崇拜的黄金十二圣斗士……



我不知道是音乐的关系，还是图片本身给人的感动。曾经的热爱、曾经的感动、曾经的痴迷都在一刹那涌现在心头。是我忘却的太久了，还是时间太长了……是因为世界上本来就没有可以永远的东西，所以你以及曾经的那份年少痴狂也都随着翻飞的日历飞走了吗？

也许是吧……曾经的那个每天定时守着电视的毛头小子已经长大成了翩翩少年；以前那个每每看完动画片都要大喊着"天马流星拳"才去睡觉的小孩，也已经学会了漫不经心地拿起手机问着"谁啊？"

是我长大了，还是你变老了？

曾经是那么样的喜欢着你，为了那梦想中的9卷45本书，盼得望穿秋水。曾经因为大结局的时候星矢最后的结局而流泪不止，心里一直大喊着，怎么会呢！星矢是不会死的！



现在再回头看，当初为什么会那么样的爱你呢？

是因为你的外表？还是因为你的内涵？是因为你就是你，还是因为你是我灰色童年里为数不多的色彩斑斓的梦想……

是的，我长大了。而你老了……

所以也就明白了即使当初再怎么失志不渝的爱也终归有一天会变心。

是的。我又像以前那么狂热一样，我爱上了别人……爱上很多人，爱到最后我自己都不肯定自己到底爱的是什么。

所以就在我爱得身心疲倦甚至麻木的今天，当我再次又遇到你的时候。我才忽然发现，你才是我最初和最终都没有办法遗忘的东西……

在我已经觉得是不是因为自己的年龄超越了拥有梦想的界限，所以似乎已经不再有资格和经历再爱上谁的时候，我又遇上了你。

这不经意的相遇，就好像已婚多年的丈夫忽然在某一个平凡的早晨，发现了自己初恋时候那个女孩曾经写给自己的情信一样。曾经所有的过往原以为已经是似水流年。直到现在才发现其实心底一直有那么一个位置被她所占据，而且没人能够取缔……

在行如流水一样的音乐里，我看到曾经是那么样的爱着你，对你的痴迷甚至到了崇拜的地步，曾经为了搞清楚关于希腊的传说，甚至还十分夸张地查找了很多资料。那个时候对你的热爱超过以后对所有事物的热爱程度……

是从什么时候起，已经不再看你了呢？是从什么时候起开始忘记你了呢？是从什么时候起开始无动于衷的看着那些曾经和我一样痴迷的爱着你的人开始肆意的诋毁你，用你开玩笑恶搞的呢？

忘记了……

已经忘记了……

宛如做了一场梦一样，醒来以后发现身边躺着的依旧是你。

要是我没有变，那该有多好……



你还是你，只是我已经不是原来的我了，时间的变化，世界的变化，人的变化，还有……心的变化。

曾经是那么天真的以为你会是我心中永远的一个梦想，可以一直永远的那种……只是我不知道，原来梦想也会褪色……

你对于我来说就好像是一个里程碑，因为你，所以我才认识更多；因为你，所以我才知道了更多；因为你，所以我才体会了更多。

你就好像曾经呀呀学语时的启蒙老师，当我们已经长大的时候，我们所学的已经超出了你所能承载的范围，于是我们开始狂妄起来，甚至有些看不起你了，是因为我们都已经忘记了当初被人手把手的那种呵护和感动吧？于是当所有的繁荣奢华归于平淡的时候，再遇到你的时候才发现自己从你身上要学的东西还有很多，只是今天的自己被太多的东西蒙住了双眼，我们真的还能再用当初纯真的目光看到你的闪光吗？

告别了……那样的时代！告别了……曾经炽热的爱情。

虽然现在提圣斗士大家都会觉得好笑甚至是老土，可是我依旧想说："如果有来生，我还会爱上你"

因为……只有你，才是永远……

□文/南希　责编/飞月

GAME BAR 闲聊游戏吧



本期GAME BAR大瘦身！当然以后随时有可能会反弹的，具体会视乎我们得到的文章质量做调整。我们不能单纯为了填满4页内容就随意拉文字充数吗。

今天小夜子在上班的路上听着很符合秋意的歌曲，然后就起了一阵风，哗拉拉的树枝抖动声中落叶盘旋纷飞，忽然间觉得整个人都飘逸起来了，风衣挡得住秋的凉意，却挡不住我对这种萧瑟的偏爱……然后我就迷眼睛了，好难受，挣扎了半天才得以解决，之前自己给自己营造的那种顾影自怜的气氛荡然无存，于是十分狼狈地前往公司。

那本期的主题就是落叶喽，希望你也会感受到这秋的浪漫。

主持/唯夜

不是他的故事

在这个城市里，他只是个很下层的打工族。

他的工作很单调，惟一的乐趣就是下班后到机厅打两个币，虽然因此他得骑自行车走很远的路。

这一天，他发现她在打他最喜欢的那个游戏，于是他就站在她身后看。她打完了，他说："打得不错"，然后笑了笑，她也笑了笑。他又问："能双打吗？"她微微笑着，不置可否，于是他就投币了。

以后他们就常在机厅里碰面，或者双打，或者一个人打另一个人看。但他们的话并不多，他没问她，她也不说什么。

然后雨季来了，她去机厅没那么频繁了。

再然后为了生计，他必须要换份工作。

今天她来了，他想告诉她，他换了份工作，三天后就要启程到另一个城市去。但他没有说，而是问："明天你来吗？"她笑了笑，说："不知道，或许来吧。"第二天她来了，他还是没说什么。

再过了一天，下雨了。她没有来，他在机厅里等了一整天。

雨淅淅沥沥地下到第二天，他赶来了，因为忘了带雨具，淋得落汤鸡似的。见到她，他才重重地舒了一口气。

但他还是什么也没有说。

"我连她的名字都不知道，她又算得上是我什么人呢？或许，我们连朋友都不是，那么，我告诉她又有什么意义呢？"从机厅里出来，他这样安慰自己，虽然他明明知道自己的泪正在失去控制。雨中，他骑着自行车，顶着风向自己应该去的方向踩去。一种很冷、很冷的感觉紧攥着他的心。



骑上自行车，他将要出发了。回头看看自己就要离开的地方，心里有着一缕止不住的留恋。

"算了吧，过去的事情就让它过去好了。"一直以来，他都用这句话来安慰自己。不过，假如他真可以做到那样，也早就不必用它来做安慰了……

她是和她的男友一起来到这个城市的，她来念书，她的男友来工作。

她来到这个城市的第一天，便找到了这间机厅。大的机厅总有很多冷落的机台，她最喜欢打的那台机，也在备受冷落的行列。打着机，回头看看格斗机台那边的盛况，心里总有点儿不是滋味。

忽然她发现一个穿得土土的男生站在后面看她打机，她也来了点儿精神。打完了，他说："打得不错"，还对她笑了笑，她也笑了。她真的打得不错。以后，她就常在机厅里碰到他。他们常常一个人打一个人看，有时候还会双打。但他的话总不多，她也不好去问。而且他总是很赶时间的样子，匆匆地来，又匆匆地走。

这天她的男友和她聊天，她把在机厅遇到那个人的事告诉了男友后，才觉得自己是否说得太多了。于是她整理了一下自己的表情，说："他游戏打得也不怎么了得，穿得很土气。"可又隐隐觉得自己不应该这样说他，所以她猛灌了几口可乐，扯到别的话题上去了。

雨季来了，她向来是不喜欢在下雨天出门的。这天，她的男友却约她到机厅去。难得他有这个兴致，而且反正她也想到机厅去看看，便也兴冲冲地答应了。

冒雨赶来淋得像落汤鸡似的他，让她觉得有点不知所措。打完机，他就走了。她男友在远远的地方坐着喝东西，她走了过去。

"你的朋友超奇怪的。"她的男友说。"他吗？"她一笑，也只能一笑，就聊别的话题去了。

以后她再也没在机厅里碰到过他。她多少有点儿失落，因为，他游戏确实打得不错。

扫视整间机厅，没有了熟悉的身影，她摇了摇那熟悉的摇杆，"算了吧，一个人老是打这一台，也怪闷的。"于是，她往另一台机投币了……

他是她的男友。他来这个城市，一半是为了工作，另一半则是为了她。

他们从小就认识。他也算是个游戏的高手和老手了，可就是打不好她喜欢打的游戏，因此她常开玩笑说他们是"天生不对。"

他的工作其实也很轻松，有空的话也会到机厅去。不过，等到她有空去机厅玩的时候，通常他都已经在上班了。对他来说，这总是一个遗憾。

这天，两人闲聊，不经意间她提到自己常在机厅里和另一个男生双打，他的心里有了点活动。虽然他知道自己不该去干涉她交友，不过，这种事情估计是男人的都会有点想法吧。

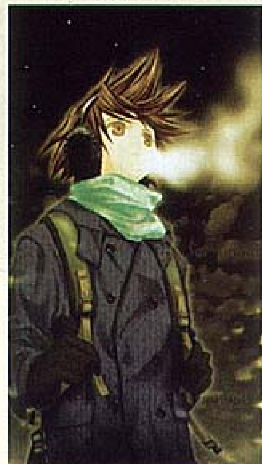
雨季来了，他的工作也多了点不定期的空闲。于是他就常趁着雨天跑到机厅里去。他是知道她不喜欢雨天出门的。"都说吃醋是女人的事情，那么你是出什么毛病了？"他这样自嘲。

打她喜欢的机台的人并不多，很快他就留意到她所说的那个人了。果然很土气，而且整个人显得暗哑，没有鲜亮的颜色，可以想象，他平时的工作一定是上不得台面的。

不过，他打机时的表现却像另一个人似的，一直保持着微微的笑容，有时甚至还哼一两句游戏中的音乐。可以看得出，他对这个游戏的态度，简直可以说是有点病态的喜好。

"放心了吧，啊？可是，我有担心过吗？"他笑了笑，轻松地离开了机厅。

也是下雨的一天，他得了点空，想起自己也很久没和她一起出去玩，便约了她到机厅来。她的兴致颇高，可他却一时间没了什么兴致，所以只管让她玩去，自己只是坐在远远的地方喝东西。



"那个他"来了，淋得像个落汤鸡似的，急匆匆地在他面前走过，他看到了不免要笑，"真是一个疯子！"他自言自语地说。

"那个他"打完

小贴士 有闲情逸致的话，不妨去户外晒晒太阳哦，不过阳光直射有时会很晃眼，外出时要考虑携带太阳镜。另外北方的朋友应该会感到生活中的静电现象已经多起来了，平时要注意多"放电"哦，有时候瞬间静电压是可以达到上万伏的，尤其对心脑血管的健康有一定影响。

了游戏，又急匆匆地走了。走过他身边的时候，他才看清了"他"的脸。那是一张粗线条的脸，因为雨水的关系吧，脸色有点苍白。

她走了过来，他便说："你的朋友超奇怪的。"她只是淡淡地笑了一下，便聊别的东西去了。

以后他再也没有在机厅里看到过"那个他"了。在机厅里，他坐在她的身边看着她打游戏，忽然一阵心血来潮，问："你以前不是说过有一个人打这台机比你还厉害的吗？"问完了才觉得自己可笑。她只是"嗯"的应了一下，也不知道她听清楚了没有。不过，听不清楚更好，都快化石了的事情还翻出来说，准会被她笑话。把"那个他"忘了吧，想想今晚和她到哪里吃夜宵还更实际一点，到哪里吃好呢？

他是在机厅门口看自行车的大叔。

说是大叔，头发其实都已经斑白了。用某些人的话来说，是上一个时代的遗物了。

这个城市不大，不过，倒还挺"现代化"的，看看自行车棚里一大半是放着摩托车便知道了。骑自行车来的通常是学生，身上穿的、屁股下面坐的，一律是名牌，停车只是往里面一扔了事，要车的时候就冲着大叔叫嚷："喂，看自行车的，过来开开你的锁。"大叔看着听着，心里可不怎么受用。

只有他来了，是个例外。他骑着的是一辆大叔年轻时候常用的那种自行车，来了总是先跟大叔打个招呼，要走的时候总是说："大叔，我要走了，过来开个锁好吗？"

来多了，大叔和他也就熟稔了。见到他来了，就说："不必挂牌子了，你那台破烂货是没人会偷的。"他拍拍自行车笑道："破尽管破，挺快的。"

有一次，大叔到机厅里上厕所。厕所在最里头的角落，大叔去的时候刚好在他打的机台前经过——还有她，在和他双打——可是，他的精神太集中了，没有注意到大叔。



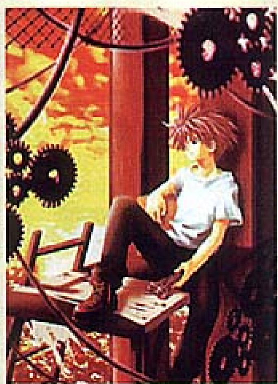
他出来的时候，大叔就笑问："那么常来，不用谈恋爱吗？"他只是一笑，没说什么。

时间长了，大叔也就注意到她了。和他一样，她也是常来机厅的。

雨季来了，每逢下雨天，她都不来。他还是几乎天天来，不管下雨不下雨的。

有时候他来了，她没来，大叔就开他的玩笑说："今天走得那么早？女朋友没来吗？"他说："谈恋爱是要讲资本的，像我这种人，还不如省几个钱多打几局游戏呢。"

这一天下雨了，她没来，他来了，却很晚才走。大叔问他："今天怎么那么晚呢？等人吗？"他只是笑了笑，很没精神的样子。回想起这几天他都是心事重重的，大叔隐隐觉得有点不同寻常的事发生了。



雨下了一整天，还没有停的意思。今天她破例来了，却是和另一个男的一起来的。看得出，他们的关系不同一般。大叔暗暗在为他担心。

他来了，没有带雨具，淋得落汤鸡似的，把大叔吓了一跳。他跟大叔打了个招呼，便匆匆忙忙地走了进去。大叔皱着眉头叹了一口气。

没多久他就出来了，脸色有点不好看。推自行车的时候，他喃喃自语着些什么。经过大叔身边的时候，大叔向他笑了笑，他也笑了笑，便走了。

过了一会儿，她也出来了，和那个男的勾着手撑一把伞。大叔皱着眉头，自言自语地说："现在的年轻人啊，也真是的……"

从此以后他再也没有来过了。她倒还是那么常来，有时候还和那个男的一起来。

看自行车的工作挺闷的，大叔就买了台收音机，坐在那里一边听一边哼，有时候还会和着收音机的曲子有一句没一句地唱出声来。嗓音有些嘶哑，还带着些经过沧桑浸泡的不可避免的走调，那咪缝着眼的呼唱也与那时尚的曲调感觉相去甚远，甚至颇有些不伦不类的可笑，"……忽然下起了大雪。不敢睁开眼，希望是我的幻觉……"

□文/ dieunlimit

时代的游戏

时光如水，岁月如梭。在电子游戏的陪伴中，我已经不知不觉20岁了。而现在玩着新游戏，看着新"电软"的日子，却好像江苏蒲俊舟玩友说过的话："并没有给我的游戏生活带来一如既往的快乐，相反的，压抑和盲从渐渐产生。我不得不重新审视心情，是自己随着自己的成长而变味了吗？"

记得自己曾经对游戏有一种狂热的心情：学校七点半要早自习，游戏店七点开张，我要先到游戏店活动二十多分钟手指关节，不然自己一整天都会觉得有什么事情没做一样。而晚上放学后，肚子饿不理，家庭作业无视，我总是先和几个志同道合的小子们以百米冲刺的速度飞到游戏店，立即进入游戏世界拼搏，直到天色变暗，父母带着怒气出现在游戏店的门口，拧着耳朵把我们拎回家里。我们经历过各种叫我们放弃游戏的手段，比如有写检查、挨揍、母亲痛哭规劝、老师跟踪以及班长间谍：可当时我们这群年少轻狂的小子们牢记着某位伟人说过的"人类总是犯着相同的错误"，还把毛主席的话修改成"下定决心，不怕父母，排除作业，我们打游戏"作为座右铭而执迷不悟。那时候，我们都极其佩服住在游戏店附近的一个名字叫超超的人，因为他玩"四大金刚"（很久之后我才知道那个游戏的名字是CAPCOM的《名将》）可以用"婴儿机器人"玩到最后一关，甚至在第六关那两个带枪并且会回旋镖的BOSS时他都能够做到不死一命（"婴儿机器人"对付这两个BOSS是有先天劣势的）。每次看到他玩，我都会用一种欣赏的目光看着那出色的表演，偶尔还会猛拍一下机器，大叫一声"好！"连自己手疼都完全不顾。那时的我很"疯狂"，而且我也相信，当时那些一起打游戏的伙伴们的狂热，有的比起我来是有过之而无不及。

但是现在的我呢？口袋里面有属于自己的钱，也可以名正言顺的玩游戏了，可不知道为什么自己却莫名其妙地开始觉得空虚起来。有时候游戏明明玩得好好的，我自己就把游戏停下来，在做出这种行为的同时自己也觉得很是无聊，在那个没有多少钱玩电子游戏的孩提时代，这简直是不可想象的。是什么地方出了毛病呢？是游戏，还是我自己本身的问题？我感到迷茫，特别是看过蒲俊舟玩友写下的文字后，那种奇怪的感觉更加强烈，直到几天前我看到了一部纪录片。



那片子是回顾讲述我们上一代人的少年生活的（央视的社会记录）。以前的我从来都不知道，原来我们的父亲们对于玻璃弹珠和滚铁环，母亲们对于橡皮筋和毽子其实是有着同我们对于电子游戏和动漫画一样的感情的。我知道有人会笑起来说这怎么可能，但我感觉真的是这样……

父亲们冬天忍受着寒冷，用自己的弹珠很艰难地打中别人心爱的弹珠时，就好比我们玩格斗游戏时打败一位周围公认的高手时的情况。因为我们都喜欢欣赏败阵的一方那不得不服的愤愤不平的表情。

母亲们在院子里面大家一起跳橡皮筋，直到一个一个的被家人叫回去吃饭，直到天色全黑，仅剩下一个人再也跳不了的时候……这种情况就好似我们在游戏店里被父母一个一个拧着耳朵拎回家去，那剩下的一个还在继续奋战。因为我们都是那么的坚持。

看着父母们说起属于他们时代的游戏时的表情，我突然间明白过来：游戏，在不同的时代承载着不同的内容和意义。正因为如此，当我们在属于自己的游戏中得不到少年时的那份快乐时，我们就应该明白，自己已经不再属于少年。自然的，那份曾经的快乐也就已开始静悄悄地离开我们。在这一点上，无论是爸爸的弹珠、妈妈的橡皮筋、还是我们的电子游戏，都摆脱不了同样的命运。

原来只是如此而已。

□文/胡颖桐

龙哥热线

玩家问题集中营·疑难杂症门诊所

为了省钱买游戏，龙哥平日多以吃草为生（龙哥一朋友管蔬菜叫草），有像草食性动物转变的强烈倾向。国庆和一帮狐朋狗友去猛嗤了一顿巴西烤肉借以慰劳一下自己的五脏庙，结果却拉了一天肚子……

本期热线聚焦 将U盘打造成PS2记忆卡

看了143期电软的龙哥热线，看到龙哥那句“U盘不能当PS2记忆卡……”我就知道，龙哥又犯错了。能看着我们亲爱的龙哥一错再错吗，不能！现在我就说一下如何把U盘变成记忆卡。

众所周知，记忆卡的容量大都较小，存不了几个就没地儿了，而且价格昂贵（8M PS2记忆卡约150元）。相比之下，U盘容量大、价格便宜的优点就凸显出来了。下面就让我们发扬DIY 精神，把U盘改造成PS2记忆卡。

前期工作及准备

1.先将U盘格式化(FAT)(注意：决不能将U盘加密或分区)；

2.然后下载工具（http://www.fireemblem.net/cjb/xg/tools/armaxevo.rar）。再用Alcohol 120%(推荐)将解压出的镜像刻成DVD-R(当然CD-R也可以，不过读起来噪声太大)

3.将U盘和记忆卡插好。

工具使用

放入刻录盘，等待后进入软件的主界面(真漂亮)，可以用手柄的左右选择选项。想要将记录打包存储(为什么是这样文后说明)就进入“MAX MEMORY”选项中(自动加载)，在“PRIMARY DEVICE”中选择记忆卡。按X进入，可以看到阁下的记录列表(有些记录名称可能显示为乱码)，将想打包存储的记录前打勾，然后选择“COPY TO MAXDRIVE”，随后就只有死死盯着上方的进度条了(此时切勿插拔U盘及记忆卡!)。当进度条达到100%，恭喜你，成功了。



↑通过这次介绍的方法，我们就可以充分利用U盘，不必再被PS2记忆卡的容量所限制。

想要将记录重新导回到记忆卡，就在“PRIMARY DEVICE”中选择U盘，再选择需要导入的记录，选“UNCRUSH TO MC1”。然后，还是死死盯着进度条，等到100%就成了。

特殊说明

当记录从记忆卡导出到U盘上，文件是被压缩的，将U盘连接到电脑上可以看到一个*.mas 文件，这就是文中所说“打包存储”的原因。另外，大家可以将自己的记录放到网上，与广大玩家共同交流。小生没有数码相机，所以没法附上照片(实际软件界面也较简单)，还请大家见谅。

（天津 Rederman）



①《宿命传说2》中当主角去救莉亚拉经过军队遗址时，那个“树的封印”怎么解？②《天诛·红》中，当凛去杀按摩师那须时，按摩师死后房间内标有“黑屋”的“门”怎么进？房间内仔细搜了什么也没有；③2002年金手指能不能输入2004游戏玩呀？④《合金装备2》中SNAKE和雷电执行任务中有什么隐藏秘密或秘技？ **（山东 鹏）**

①在遗址刚进门也就是有士兵站岗的地方，进去左上方的屋子里可以得到一个绿色的小树苗。进入遗址院落的下方，会发现有几棵小树苗不会被大雪覆盖，在它们左边有个小洞，走近将刚入手的树苗种下去即可揭开封印；②贴在上面即可，不过要注意有的地方是单向的，进去后就没法回来了；③可以输入，金手指是不会因为游戏推出的时间而淘汰的，只要自己新建一个需要修改的新游戏名称，再把对应该游戏的修改密码输入后，激活就可以修改。金手指的原理就是修改，只要有对应准修改的游戏密码，任何新老游戏都可以修改的。；④MGS2中的隐藏要素相当之多，比如收集狗牌可得到的各种特殊效果发带、不同地点与不同对象对话次数的不同所得到的回复、敌方士兵们的对话等等，非常之多，请自行留意发掘。





想问一下龙哥现在PS2的全套最最高级的装备是怎么样的？哪些装备搭配起来能够达到最最顶级的效果，大概多少钱？本人5000铁没地方使，呵呵。 **（天堂杭州 不告诉你）**

想要实现PS2全套最最顶级效果的最最高级装备，5000大洋再加一个零也不够。发烧这玩意儿，就是烧钱，咱还达不到这个境界。有这么多闲钱让人羡慕，不过想想咱这帮玩家兄弟中还有很多连PS2都没有，还不如捐个“中国玩家希望工程”救济一下这些穷兄弟们？



龙哥，我是一个GBA玩家。最近听闻出了EZ3这块最新的烧录卡，不知道其性能怎么样？能不能给介绍一下，要是好的话我就买了。 **（湖南黔阳 特等香瓜）**

EZ3的功能的确相当强大：新增的独立32MBits超大Loader，不再占用ROM使用空间； 内置EZPDA软件可直接浏览EZ-DISK上面的文本和图片，并具有真正文件分区系统，容量高达1Gbits（128MB）的EZ-DISK不仅可以当作U盘来使用，还可以在GBA上任意删除，复制文件；软复位和SMS等功能的加入都使其竞争能力大为增强，是新一轮烧录卡大战中的主力军之一。不过与强大功能相对应的就是，其高昂的价格——目前EZ3的价格差不多在一千大洋左右，比GBASP还要贵，不知又有多少朋友负担得起呢？另外，EZ3似乎还不够稳定，有时候会莫名其妙的要求进行格式化——存在里面的记录啊，哭……



我最近想买台DVD刻录机，主要用来刻PS2盘。龙哥能不能麻烦您给推荐一款刻录机，哪个牌子的比较好？还有就是刻PS2盘的话是用DVD-R好还是DVD+R的好？ **（广州 海风13）**

个人比较推荐先锋105，性价比蛮高的，106A也不错，兼容性和稳定性都一流，后面出的107却不怎么样。另外，浦科特也不错，兼容性好，关键是它的刻录质量相当高。DVD-R和DVD+R差不多，先锋的就用DVD-R。



NDS就要发售了，索尼的PSP估计最迟明年年初也就会发售，那么微软呢？微软到底有没有研发掌机的打算？ **（山东济宁 刘一峰）**

尽管之前微软一而再、再而三的发表声明说没有进军掌机业的打算，不过相信傻子都能看得出来，掌机这块大肥肉谁会轻易放过？！微软既然已经进军家用机市场，也就决不会对掌机方面坐视不理。据龙哥我私下里得到的消息，微软与长虹早已在四川建立了一个“秘密工厂”，专门用来研制与生产“XBOY”。虽然目前所能获悉的相关消息还很少，不过可以肯定，“XBOY”绝不会仅仅只是传闻而已。



龙哥：展信佳！谢谢你上次帮我解决的问题！看到18期上袁读者送给龙哥的三张神卡后，就想表示一下了——开什么玩笑！偶玩游戏王魔法卡就从没

龙哥，你好啊！我是电软的FANS。最近第一次玩GBA上的恶魔城晓月圆舞曲，在过大瀑布时，按攻略上说的用突进却过不了，不知道是为什么，请龙哥帮帮小弟！（南宁 圣·红莲骑士）——欲冲进瀑布需要装备可站在水上的魂，以及可变身为魔兽、魔神或是恶魔突进的魂之一。从入口处就开始变身冲刺，就能一直冲进瀑布里面。

有问题找龙哥!!

包打听来包回答 面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智 但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

游戏通

看过！三种神卡我也有，不过龙哥有了，小弟就送你一套游戏曾用过召唤及使者啦！好了废话少说，又有问题请教龙哥了。①电软里头为啥没有PC的内容呢？我虽然很喜欢TV GAME，但PC GAME也有很多经典啊！②小弟这里地方比较偏，PS还是表哥从外地带回来的，龙哥能不能推荐一个好的PS2、NGC和XBOX的模拟器，让小弟过把瘾先？③为啥好游戏都是日本出的，看来我只好恶补日语了。可我的电软都给同学抢走了，看不到日文地狱了，咋办？最后是想借龙哥热线找袁读者换魔法卡，大家都是同道中人，袁读者看了有兴趣加我QQ78957614啊！

（福建 iyqDarkAngel）

卡已收到，感谢。不过下次还是不要这么做了，不然龙哥会给戴上“以权谋私”的大帽子了（笑）①电软只做TV GAME和掌机游戏，不会做PC GAME方面的内容；②已回答过，现阶段此类模拟器还很不成熟，不推荐；③如果真想学好日语的话，光靠日文地狱这个栏目是不行的，还是买本专用日语教材乖乖的从头开始学起吧……



此番写信是有几个问题想向龙哥请教，请龙哥一定要在百忙之中抽空回信，我可是望穿秋水等信中……1、电软有没有预定杂志业务？我想要全年份的电软，不知有没有优惠？比如说订全年份送飞月香吻一个、风林头发十根；订五年份送SP或飞月泳装沙滩照一张；如果订十年份就送PS2、XBOX、NGC？2、我也有台GBA，但是《牧场物语》玩得很菜，看到别人屋宇成云，牛羊满栏，子孙满堂我就恨不得抢他的家当。掌机迷哪一期有攻略？我飞速邮购！

（福建厦门 郑奋斗）

1、当然有了，具体预定办法和优惠条件请参看相关广告。您说的优惠条件也忒狠了点，尤其是关于飞月的部分……（会遭天谴的-_-b）；2、建议您购买全套的“掌机迷”（笑，广告），不过《牧场物语》的攻略、研究和相关问答解答确实是分好几期刊登的。

Q 请问龙哥：PS2是竖放好还是横放好呀？听说竖放可防灰，横放防不了灰，是这样的吗？

（陕西 小清）

PS2风扇其实就是一吸尘器，因此防尘工作必须得做好。一般而言，竖放确实可以减少灰尘的进入量，而且这里还有一个小秘技：主机不使用闲置时，可以拿一张光盘放在托盘里，由于静电作用灰尘就会自动吸附到光盘上而不会到主机内部其他部位（当然，这张光盘要做好“牺牲”的准备）。不过经常将主机竖放的话，又有可能遇到这样的问题：在竖放一段时期后，PS2的盘仓会出现不能完全出仓（盘仓出了一半又自动收回）的情况，这是由于盘仓变形所致。

Q 有几个问题想请教：1、现在市面上有卖一种叫钛合金的色差分量线，不知质量如何？2、在相同的电视上（前提是支持S端子和色差分量），但不支持480p、720p和1080i，S端子和色差分量哪个效果会好一点呢？3、原装的S端子和色差分量与组装的差别大吗？4、现在在市面上能买到原装的水晶版手柄吗？要多少钱？这些问题能登在杂志上吗？这可是扯了三个鸡蛋饼的赌的……俺要是赢了一定请龙哥吃鸡蛋饼的干活。俺们学校这的口味就一个字：“地道”！

（北京 sheepblood）

1、钛合金的质量自然是没得说！龙哥在卖店里见过实物，做工很不错，口袋里有富余的玩家不妨购买；2、从理论上来讲，色差端子的效果要好于S端子，这是没有什么可值得怀疑的。不过由于各自的器材特点、各人的观察方法和各自观察能力不同引起的主观评价结果不一，也是可以理解的。3、单从显示效果来看，原组装效果相差不大，不过组装线材和端口做工较次，有可能损伤到主机和电视上的接口；4、XBOX原装水晶手柄是随水晶版XBOX附带的，目前尚未发现有单卖的（不过估计早晚有一天都会……）。“地道”——是一个字吗？-_-b

最新家用机FPS专用周边

XBOX上有不少从PC上移植过来的FPS游戏，都很棒。可惜用XBOX的手柄操作起来感觉还是怪怪的，没有电脑上用键盘＋鼠标配合起来使得顺手，真可惜了这些游戏。龙哥是否知道方便在XBOX上玩这类FPS游戏的好周边呢？

（上海 小鸟）

您问得正好，最近正好推出了一款专门用来在XBOX和PS2上玩这类游戏的新周边，名字就叫做“SmartJoy FRAG”。这是一种能在XBOX或PS2上使用标准PS/2兼容鼠标键盘的适配器。它可以读取预制设定(比如按F3键可以读取“星际传奇Chronicles of Riddick”的最佳键位设定)，高级用户还可以自定义键位和鼠标控制，死角调整，鼠标键和摇杆的反转，并可以将设定保存在记忆卡中。通过这个东东就能充分享受FPS和其他一些对瞄准精度要求很高的游戏的乐趣了。本周边预计十月底前出货，价格则为28.90美元，大概在250人民币左右。目前所公布的对应游戏：HALO、荣誉勋章·前线、星际传奇、反恐精英、007·夜火、细胞分裂·彩虹六号3、重返德军总部以及虚幻锦标赛等。



PS2专用



XBOX专用

海外新看点

XBOX2新主机呼之欲出?!

龙哥，我是一个XBOX玩家，新的一轮主机大战相信不久之后就将展开。不知您知不知道关于XBOX2的最新消息呢？要想对抗索尼，除了硬件性能上的进步，主机外形与软件策略上相信微软都还有很多地方值得改进吧？

（西安 我要飞）

作为首次踏入残酷主机大战的“新米”，而且当初是在日本游戏厂商仍然如日中天的情况下，微软这个美国厂商的XBOX在这一轮竞争中的表现和所取得的成绩已经很不错了。不过不得不提出的一点就是其过大的外形设计，虽然比较适合欧美玩家，却让亚洲玩家很难接受。相信大家都还记得XBOX的“大手柄事件”吧？其实不光是手柄，主机的体积也过大了。最近微软XBOX事业部总裁皮特·摩尔在最近接受的一次采访中声称，下一代的XBOX主机将会考虑到亚洲玩家将主机体积进行一定的缩减。同时，最近网上也有公布出自称XBOX2测试人员于ENGADGET上公开的两张据称为MICROSOFT会社开发中的下一代游戏主机XBOX2的主机与LOGO设计图，至于是否属实目前仍然不明。

至于XBOX2的具体上市时间目前也仍然是一个未知数，有最新消息称其将会于明年1月5号在拉斯维加斯举办的“消费类电子产品展览会”Consumer Electronic Show(CES)上展示。大家是否还记得XBOX就是在2001年的CES展上首次揭开神秘面纱的。如果这个消息属实的话，不知这次微软依旧在CES大展上发布XBOX2是出于怀旧的感情？抑或是要抢在Sony、任天堂公司的新一代游戏平台在5月份E3大展上展出之前抢占市场先机？从其总裁皮特·摩尔的态度上来看，他所总结的XBOX不够成功的两大原因之一就是发售的太晚，没能在竞争之中抢占到市场先机。这次微软如果抢先公布XBOX2的话倒也在情理之中。



↑主机发售之前总能看到各种各样的假想图，不知这次的可信度又有多少？



↑这一外形和LOGO似乎过于抽象了。



↑微软之前的确有注册过“XBOX FS”这个商标，看起来像保险箱一样。

电软143期上说SEGA12月份发售的樱大战CD全集和DVD-BOX在中国大陆能否买到？（上海 丁大龙）
这些东西在小一点的城市可能难以买到，不过在上海肯定没问题的。实在不行您就去游戏店预定，自然能弄到手。

我想问的是，老版GBA可不可以用充电的电池盘直接接在机子上面游戏吗，对机子有害处么？？（南京 月华飘香）
虽然建议上是不要这么做，不过从龙哥认识的一朋友实际使用结果来看，目前为止也还没出什么问题。